CLUB Nintendo

Conoce a:

The Legend of Zelda
-Oracle of Ages/Seasons-

The Power Puff Girls
-Battle Him-

Y para el Game Boy Advance

Super Mario Advance

Castlevania
-Circle of The Moon-

F-ZERO
-Maximum Velocity-

Megaman Exe





Los mejores títulos de carreras para el GBC

Año 10 No. 4

0 37634 13138 1 04

P. RICO US. 2.00 · GUATEMALA Q/ 12.50 · EL SALVADOR US. 1.54 · NICARAGUA $C 22.00 · COSTA R. C/ 500.00 · HONDURAS L/ 23.00 · PANAMA B/ 1.00 · REP. DOM. D$ 27.00 · VENEZUELA BS 1,400.00 · COLOMBIA $ 4,200.00 · BOLIVIA BS 7.00 · ARGENTINA $ 4.00 · CHILE $1,500 · PERU N$ 8.00

MARIO PARTY 3™







SUMARIO



Este es el rombo de marzo



¿Te gustan los deportes extremos? ¿Te gusta la nieve? ¿Te gusta la velocidad? ¿Te gusta jugar N64? Pues si te gustan todas estas cosas tan emocionantes y además te gusta leer, no debes dejar de leer el A Fondo de este nuevo título de Vatical, donde deberás poner a prueba tus habilidades como piloto en estos vehículos tan peculiares.





El gran danés más famoso del mundo hizo su arribo al Game Boy con el pie derecho, con este título de nombre Scooby-Doo: Classic Creep Capers. En este juego tienes que investigar muchas cosas y es posible que te quedes atorado en algún capítulo, por lo que en este número te damos unos tips para que puedas terminarlo.



El género del RPG es uno que no fue muy explotado en el Nintendo 64 y, salvo Quest 64 y Paper Mario, no había ningún otro al que pudiéramos considerar como "RPG puro". Pero, THQ, en conjunto con H2O, acaban de lanzar el juego Aidyn Chronicles: The First Mage. Ahora sí, amantes del RPG, pónganse listos y lean el A Fondo, pues parece que este título sí que está bueno.

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año X #4 Abril 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 10 # 4, Revista mensual, Abril 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX
Editor Responsable: Irene Carol
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 10/4 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: suscteleviesa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia: Distribuidores Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #4
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

A penas el pasado 21 de Marzo, la primera plataforma de la siguiente generación de Nintendo, el Game Boy Advance, hizo su aparición en Japón. Este número es histórico, ya que es el primero de Club Nintendo en el que analizamos los primeros juegos de este sistema: Super Mario Advance, Silent Hill, Castlevania: Circle of the Moon, F-Zero Advance, Bomberman Story y Megaman EXE.
De verdad que no hay palabras para describirlos, son sorprendentes. Y aún hay más juegos por revisar, esto sólo es una probadita y el mes que entra tendremos más previos. Por otra parte, este mes es muy especial, es el mes del niño, y por esa razón tienes que estar muy pendiente, ya que Gamela México está preparando un súper concurso donde habrá sorpresas para los mejores videojugadores. Este evento se llevará a cabo en una tienda muy importante, por lo que deberás estar muy atento, pues muy pronto Gamela te dirá dónde y cómo podrás participar (visita www.nintendo.com.mx constantemente para obtener más información). Este será un gran concurso que no puedes perderte. Que disfrutes mucho este número y ¡Feliz día del niño!





Hola, me gustaría saber qué precio tendrá el Nintendo Game Cube y el Game Boy Advance.

Luis Fernando P.D.
Chiapas, México

Bueno, pues ve ahorrando. El precio oficial del Game Boy Advance en E.E.U.U., será de US$99.00 (unos $1000 pesos mexicanos) pero en nuestro país variará el precio dependiendo del tipo de cambio y otros rollos. El precio del NGC aún no ha sido confirmado y muy probablemente nos enteraremos en el E3 de Mayo.

♦

Qué onda chavos de clubnin, les envio esta carta para comentarles una gran inquietud que me aborda y es la siguiente. Ustedes siempre se han llenado la boca para decir que no son solamente la traducción de otra revista (Nintendo Power, por ejemplo) y yo creo que nos han estado tomando el pelo. ¿Por qué? Bueno, ¿recuerdan el Nintensivo de Perfect Dark, que, por cierto, no estuvo nada mal? Pues en él NO hablan acerca de las misiones especiales que aparecen al completar todas las misiones en los tres niveles y tampoco de una cuarta dificultad,de nombre Perfect Dark, que sale al completar las tres misiones especiales, ademas la simbología y los mapas que usan son idénticos a los de Perfect Dark.com, los cuales fueron hechos por esa otra revista; y por último en el website tampoco hablan sobre nada de esto. ¿Pueden explicarlo? Pero que sea público, saquen mi carta en la revista o pensaré que mi teoría es cierta y estaré muuuy decepcionado.

Iván Salinas
San Luis Potosí, SLP

¡Uy, esa sí nos dolió en el alma! (hacía tiempo que no nos pasaba eso). Déjanos echar abajo tu teoría, que en realidad no era tan sólida, pero tenía buenos argumentos. Lo que pasa es que Nintendo de América, al lanzar un cartucho, hace un "Artwork" (ilustraciones) para todos los medios oficiales (entre los que estamos nosotros) y nos da un tipo de capacitación y nos provee del mismo arte que Nintendo Power, por ejemplo, siempre con la recomendación de usar el arte oficial, para "unificar" el concepto y es por eso que los mapas de Nintendo Power y los de nosotros son iguales, junto con el arte del juego, los íconos y demás. Ahora, respecto a la información parecida, simplemente fue una coincidencia, ya que nosotros tenemos como política no dar la estrategia completa de un juego que se presta para que el videojugador investigue por su propia cuenta; este método no es muy difícil de pensar y tal vez Nintendo Power lo vio de la misma forma.

♦

¡Qué tal Clubnin! Les mando esta carta por lo siguiente. Primero necesito su ayuda, pues no sé en dónde puedo conseguir un adaptador de S-Video para mi Nintendo 64. Lo he buscado en muchas tiendas y no lo puedo encontrar. Yo vivo en Zacatecas y aquí no existe ninguna clase de distribuidor de videojuegos, incluso lo he buscado en tiendas de internet y no lo tienen. Todo esto es porque acabo de comprar una T.V. con entrada de S-Video y leí en una revista que mejora considerablemente la calidad de la imagen. Finalmente, pero no lo menos importante son... ¡Las flores! en estos nueve años han hecho un excelente trabajo, verdaderamente me enorgullece ser parte de este grupo de videojugadores que han crecido junto a ustedes porque la primera vez que compré la revista tenía 12 años y ahora tengo 22. Siento la misma emoción por los juegos de Nintendo y veo el futuro con el NGC y el GBA y espero que sean tan buenos como las anteriores plataformas de Nintendo. Bueno, se despide de ustedes, desde la Ciudad de Cantera y Plata, no su lector, sino su amigo.

Oscar Corre Zúñiga
Zacatecas, Zacatecas

Mil gracias por tus comentarios. Respecto al cable de S-Video, actualmente es muy difícil encontrarlo. Prueba en tiendas especializadas en electrónica (como en "La cabaña del Radio") o en tiendas virtuales, pero te anticipamos que será difícil encontrarlo. Nuestra intención era darte una respuesta satisfactoria, pero nosotros tampoco tuvimos suerte.

♦

Como todo el mundo, los saluda, hoy no lo voy a hacer. Sólo les voy a hacer una pequeña pero importante pregunta. ¿Qué significa FAQ'S?

Dante

Esta abreviatura viene del idioma inglés y significa "Frequently Asked Questions" que

en español quiere decir "Preguntas Frecuentemente Preguntadas" (no se usa en español "PFP" por la clara redundancia).

♦

¿Por qué dijeron que el final de Ocarina of Time no cambiaba? Lo digo por que el otro día me percaté de pura casualidad que si no le vendes la Bunny Hood al corredor, no sale corriendo como loco en círculos en la pantalla donde están unos Kokiris fastidiando al tipo del molino y sale corriendo al fondo en la pantalla donde están los vendedores en la alfombra que vuela. Otra variación es que puedes hacer que suenen algunas canciones en la pantalla se THE END... esto se logra yendo al Lake Hylia de niño y mostrarle la ocarina al espantapájaros de arriba (no el que te da la Scarecrow's song) y tocar lo que quieras, al final después de un rato escucharás lo que le tocaste al espantajo... a que no se la sabian ¿eh? Puedes obtener el sonido de la ocarina de Link ,la de Saria, el Arpa de Sheik, el Silbido de Impa y el canto de Malon.

Mario Souza
México

¡Oye, qué observador eres! En realidad el final de este juego no cambia radicalmente, pero como bien dices, hay algunos detallitos que hacen a un final distinto.

♦

Cuates de clubnin. Es la primera vez que les escribo, yo soy un antiguo lector de la revista, pero me alejé un tiempo de los videojuegos (desde 1997), justo cuando empezaba el N64, así que ahora estoy un poco desinformado acerca de cómo han evolucionado los sistemas, ahora mismo me entero que va a salir otra consola: el Game Cube. Yo lo que quiero saber es qué ha pasado desde hace tres años, cómo le ha ido al N64, ¿sigue siendo la gran máquina, o ya ha sido superada? (al menos en el aspecto tecnológico). Por otro lado el NGC es de disco, ¿significa esto que la velocidad del disco ya es como la requería Nintendo? Quiero decirles a todos los que trabajan en la revista, que hacen un gran trabajo, de gran calidad, compré el número de febrero del 2001 y veo que tienen nuevas secciones y colaboradores, se han superado y eso me da mucho gusto. Siempre quise escribirles pero nunca lo hice, y ahora sólo quiero decirles que los considero mis amigos en todo el tiempo que fui fanático de los videojuegos (y según parece lo sigo siendo) y también ahora. Me despido, saludos y que logren sus objetivos y metas, feliz Navidad y ...¿? Perdón, me emocioné.

Germán Toledo Alavez
México

Nos da mucho gusto que los lectores de antaño vuelvan a comunicarse con nosotros. Como ya te habrás dado cuenta, el N64 ya está a punto de salir para que el Nintendo Game Cube haga su arribo tranquilamente. Muy pocos licenciatarios están interesados en hacer juegos para el N64 actualmente y ya todos están interesados en el NGC. Esto puede sonar como a malas noticias, pero esto es normal en este negocio de la tecnología. Actualmente, y explicándolo sin tecnisismos, la velocidad de carga de un GD o DVD, en conjunto con la potencia del sistema, ya es casi la misma que la de un cartucho normal, por lo que Nintendo decidió cambiar el formato. ¡Feliz día de la raza!

♦

¡Hola amigos de Club Nintendo! Este e-mail es para decirles que encontré una falla en un juego. En el Space Invaders, en la pantalla para seleccionar nave, hay un error, en la parte que dice escudo en inglés, dice SHEILD, y yo tengo entendido que la palabra es SHIELD. Eso es todo y por favor ¡pongan

Space Invadesr / GBC



Este tipo de errores no ocurren tan seguido

mi carta en su revista!

Daniel Manzor
San Antonio, Chile | F

¡Otro lector observador, qué bien! Estos errores no ocurren con frecuencia... ¿alguien se acuerda del "Campión" del juego de Chávez de SNES?

♦

Hola amigos de Clubnin. ¡Los felicito mucho ya que su revista cada vez está mejor! Las portadas de las revistas cada vez son mejores y los pósters están de lujo. Ojalá que sigan trabajando así. Por otra parte, espero que su revista tenga ya 100 páginas para que puedan dar más información y trucos. Por último, espero que le enseñen buenos modales al disque Dr. Wario porque se me hizo muy mala onda que sus fans le escriben y este monito se duerme y al despertar dice que le estaba sacando aire a una llanta. Bueno, me despido y le voy a dirigir unas palabras a Wario: "¡Espero que ya no seas tan grosero con tus fans!"

Gaby

Muchas gracias por tus comentarios. Ya le hicimos llegar tus quejas al Dr. Wario, pero creemos que lo tomó medio mal.

♦

Hola, les escribo para quejarme de la nota que pusieron en el Dr.Mario del Año 10 número 3 Pag. 3, donde llamaron a la serie de Digi-

mon Fusilmon. Déjenme decirles que en este caso Digimon no tiene nada que ver con los Pokémon a no sea por el nombre. En si la finalidad tanto en los juegos como en la serie son totalmente distintos, para empezar los Digimon surgieron dos años antes que los Pokemon, cuando el Tamagotchi era el "boom" en todos lados. Sólo les pido que se retracten de su error, ya que la verdad Digimon (sin ofender a ningún fan de Pokémon) es 100 veces mejor en trama, personajes y monstruos. Por cierto, sigan con el buen trabajo y tomen en cuenta las quejas.

Matt_Ishida

En realidad no quisimos ofender a los fans de Digimon. El comentario fue porque muchos de nuestros conocidos le dicen así a la serie y nos pareció gracioso. Pero definitivamente sabemos que no tiene nada qué ver con Pokémon, salvo lo parecido de los nombres.

♦

Hola, chavos de Club Nintendo. Soy una lectora que desde el número uno los ha leído y siempre espero con ansía el principio del mes para poder leer lo nuevo de Nintendo. Los cambios que le han hecho a la revista son muy buenos, pero ojalá que ya no hagan tantos A Fondos y le dediquen un poco de espacio a secciones interesantes, como el Control de los Profesionales o ¿Qué hay dentro de..? Y que también pongan más seguido la sección del Dr. Wario, porque se me hace muy divertida. La sección que más me gusta es la de Adeleine, porque ella le pone mucha atención a lo que escriben los lectores. Quisiera que me contestaran un par de preguntas que tengo. La primera es para saber si va a salir un juego de Sailor Moon o de Magic Knight Ray Earth para el Game Boy Advance. Yo sé que estas series son muy viejas, pero con eso de que los japoneses le invierten tanta lana a los juegos basados en animaciones y que ya hasta sacaron un Dance Dance Revolution para el GBC basado en caricaturas viejitas, pues tenía la duda de que a lo mejor Bandai o algún otro licenciatario está interesado en comercializar estos juegos. También quisiera saber qué significa "Motion Blur", ya que constantemente lo he leído en otras publicaciones pero no me queda claro de qué están hablando. Por cierto, eso es lo que me gusta de ustedes, que cuando escriben un término medio complicado o en inglés, entre paréntesis explican qué es. Y, para terminar, me gustaría que un día Axy y Spot revelaran su identidad, ya que saber quiénes son ellos es todo un misterio para mi (sobre todo Spot). Pásensela chido y nos estamos leyendo.

Angélica Jiménez Alvarez
México, D.F.

Ahora sí que se acordaron de nosotros los lectores de antaño. Hasta el momento no tenemos noticias acerca de que se esté programando alguno de los juegos que nos mencionas, auque la verdad está muy difícil, por las razones que ya hemos dado con anterioridad. Por otra parte, el término "Motion Blur" no tiene una interpretación exacta en español y tal como se escribe y suena, es usado por diseñadores y programadores. La traducción literal es "borrón o mancha de movimiento" (nada claro, ¿verdad?). Para que sea fácil de entender, este efecto es el que se usa en juegos como Perfect Dark, cuando golpean a Joana; si te das cuenta, la vista se ve borrosa y al caminar, los objetos aparentan dejar algunas sombras, las luces se barren y la imagen se distorsiona. Eso es el Motion Blur. Respecto a la revelación de las identidades de Axy y Spot, eso sí no será posible... no por mala onda de nosotros, sino porque velamos por la salud y cordura mental de nuestros lectores, y presentarles los feos rostros de estos sujetos pueden provocar shocks por la impresión.

♦

Hola amigos de Club Nintendo. Esta es la primera vez que les escribo... pero desde una computadora, porque ya había escrito varias veces pero "a mano". Les iba a escribir un chiste que acabo de inventar de Kirby, pero mejor no porque se lo conté a mi hermano mayor y me dijo que no se los contara porque estaba baboso, así que para no quemarme a nivel internacional, mejor les reclamo y los quemo a ustedes. En el número de Marzo de este año, en el artículo de Dexter's Laboratory, ustedes mencionan que Dexter es un personaje de Nickelodeon, pero... ¡No es de Nickelodeon! ¡Es de Cartoon Network! Espero que corrijan su error lo más pronto posible, sino, va a haber niños viendo Nickelodeon y buscando a Dexter y no lo van a encontrar. Saludos de su amigable vecino:

Pedro Estacionador
México, D.F.

Pues ya no dejes que tu perro te lama la cara, para que no estés baboso y tu hermano te autorice mandarnos chistes. Y ya nos quemaste... tienes razón, Dexter es una caricatura de Cartoon Network, aceptamos el error, que ya está corregido. Por cierto... tu carta no tiene chiste.

♦

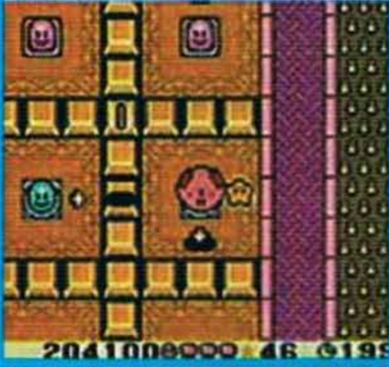
Si quieres enviarnos cartas que tengan chiste (en cualquier sentido... hasta de doble, si quieres), hazlo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.
O envíanos un e-mail a:
clubnin@nintendo.com.mx
Para enterarte del concurso de Gamela que mencionamos en la Editorial, no olvides visitar frecuentemente:
www.nintendo.com.mx

NUESTRA PORTADA



Kirby Tilt 'n' Tumble, el más reciente título estelarizado por el personaje más rosa de Nintendo y que ya tiene rato que salió en Japón, es un juego totalmente diferente a lo que has jugado antes (y hablamos en serio). Gracias a que este cartucho tiene un sensor de movimiento (y no tiene nada qué ver con otros cartuchos que tienen la opción de Rumble, como Pokémon Pinball), prácticamente mueves a Kirby en la pantalla moviendo el Game Boy Color de adelante para atrás o de lado a lado... ¡Sin tocar en lo absoluto el Control Pad!

El cuerpo redondo de Kirby lo hace el personaje perfecto para este nuevo concepto de juego. Lo único que debe hacer es ocultar bien sus brazos y piernas para poder rodar por doquier. La historia del juego es la siguiente. Un día, mientras se encontraba descansando en su pacífico planeta, Pop Star, de pronto vio como Waddle Dee y el rey Dedede van corriendo despavoridos. Kirby montó su Warp Star y fue a investigar lo que estaba ocurriendo y descubre que las estrellas de Dreamland han sido robadas... otra vez... Y como siempre, Kirby ahora debe lanzarse a la aventura y recuperar las estrellas perdidas, rodando a lo largo de ocho peligrosos territorios, cada uno con cuatro subniveles.





Lo mejor es que aunque hayas concluído los ocho mundos, la misión no ha terminado. En cada subnivel hay una estrella secreta que debes encontrar en cada rincón, por lo que deberás explorar hasta el más mínimo detalle.

La primera vez que juegues Tilt 'n' Tumble, quedarás igua de impresionado como nosotros. La precisión con la que Kirby rueda en la pantalla es simplemente asombrosa. Pasarás un buen rato controlando los giros de Kirby; si mueves el Game Boy a la derecha, hacia ese dirección se dirigirá tu personaje, y si le haces con fuerza y con ángulo, responderá perfectamente... es algo indescriptible. Si haces rápido y hacia adelante el GBC, Kirby saltará.



Pero no creas que todo está basado en la novedosa opción de "Tilt". En la primera escena podrás poner a prueba este modo, pero en el segundo nivel comenzarás a enfrentar únicos y divertidos retos y puzzles. Esta variedad en el gameplay hacen de este título algo sumamente creativo y muy adictivo. Kirby puede rebotar en un sinnúmero de paredes, destruir a los enemigos cayéndoles encima, lanzarse de nube en nube y derrotar a terribles jefes lanzándose así mismo con unos cañones. Si logras que Kirby entre en unos agujeros especiales, automáticamente se lanzará a una dirección predeterminada. Si consigues que Kirby entre en otro tipo de agujeros, podrás controlar su dirección con el GBC. Y hay otros en los que, al entrar, aparecerá una flecha girando rápidamente y deberás presionar el botón A para determinar la dirección en la que Kirby saldrá volando por los aires. Constantemente descubrirás cosas como ésta conforme avances en el juego



Además del juego principal, o sea, del modo de historia, este título también incluye cinco mini-juegos especiales. Cada uno de estos juegos hace uso del sensor "Tilt" del cartucho. Hay un mini-juego llamado Chicken Race, donde deberás agitar tu Game Boy Color tan rápido como puedas para ganar la carrera. En el mini-juego "Kirby's Burst-A-Ballon", con la ayuda del sensor deberás ponchar el mayor número de





Kirby Tilt 'n' Tumble



globos posibles para obtener la mejor puntuación.
Kirby Tilt 'n' Tumble es un gran, gran, gran título para Game Boy Color, que estará disponible a partir del nueve de este mes, así que, para completar un gran día del niño, este título es súper recomendable y es por eso que no podía faltar en Nuestra Portada.
Queremos aprovechar este mes para darle un caluroso aplauso al Game Boy Color, un sistema que, comenzando desde el Game Boy normal, vino a revolucionar la industria de los videojuegos mucho más de lo imaginado, convirtiéndose en la mejor consola portátil (y podríamos apostar por la mejor sobre cualuqier otra) de todos los tiempos. Los avances tecnológicos que se han conseguido con este sistema han rebasado los límites de la creatividad. Esta reflexión la tuvimos a raíz de Kirby Tilt 'n' Tumble. ¿Quién iba a imaginar una pequeña cámara digital que capturara toda clase de imágenes? ¿Una pequeña impresora para pegar las fotos de tus amigos o tus mascotas en donde quieras? ¿Un juego donde pudieras intercambiar personajes con características únicas para después enfrentarse contra otro cuate con tus propias criaturas? ¿Que el blanco y negro se convertiría en color y que los juegos viejos aún fueran compatibles con la nueva consola, conservando sus características y mejorando la resolución? ¿Un cartucho que vibrara dependiendo de lo que hagas en el juego? ¿Un título en el que prácticamente estuvieras moviendo una canica virtual en un mundo igual de virtual? ¿Quién iba a imaginar que una pequeña cajita que cabe en tu bolsillo iba a ser capaz de hacer todo eso? Solamente el Game Boy Color. ¿Recuerdas que hace mucho tiempo, en uno de los primeros números de Club Nintendo, en un Control de los Profesionales, Axy y Spot se imaginaron cómo serían los juegos del futuro? Recordaron aquella escena de la película "Back to the Future II", donde Marty McFly, en el futuro, jugaba un videojuego clásico de una pistola y los niños del futuro se extrañaban, ya que estaban acostumbrados a jugar sin usar las manos... Tal vez Kirby Tilt 'n' Tumble ya dio el primer paso a ese futuro... pero lo que sí es un hecho es que, no importa cuánto tiempo pase, el Game Boy siempre estará de moda y si no tienes un Game Boy Color, no dejes pasar la oportunidad de tenerlo, ya que, además de ser un objeto de colección, los juegos que se han lanzado para este sistema no los podrás encontrar en ningun otro.







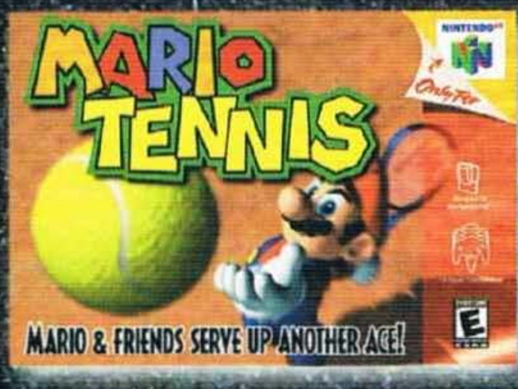
10 RAZONES Nintendo®

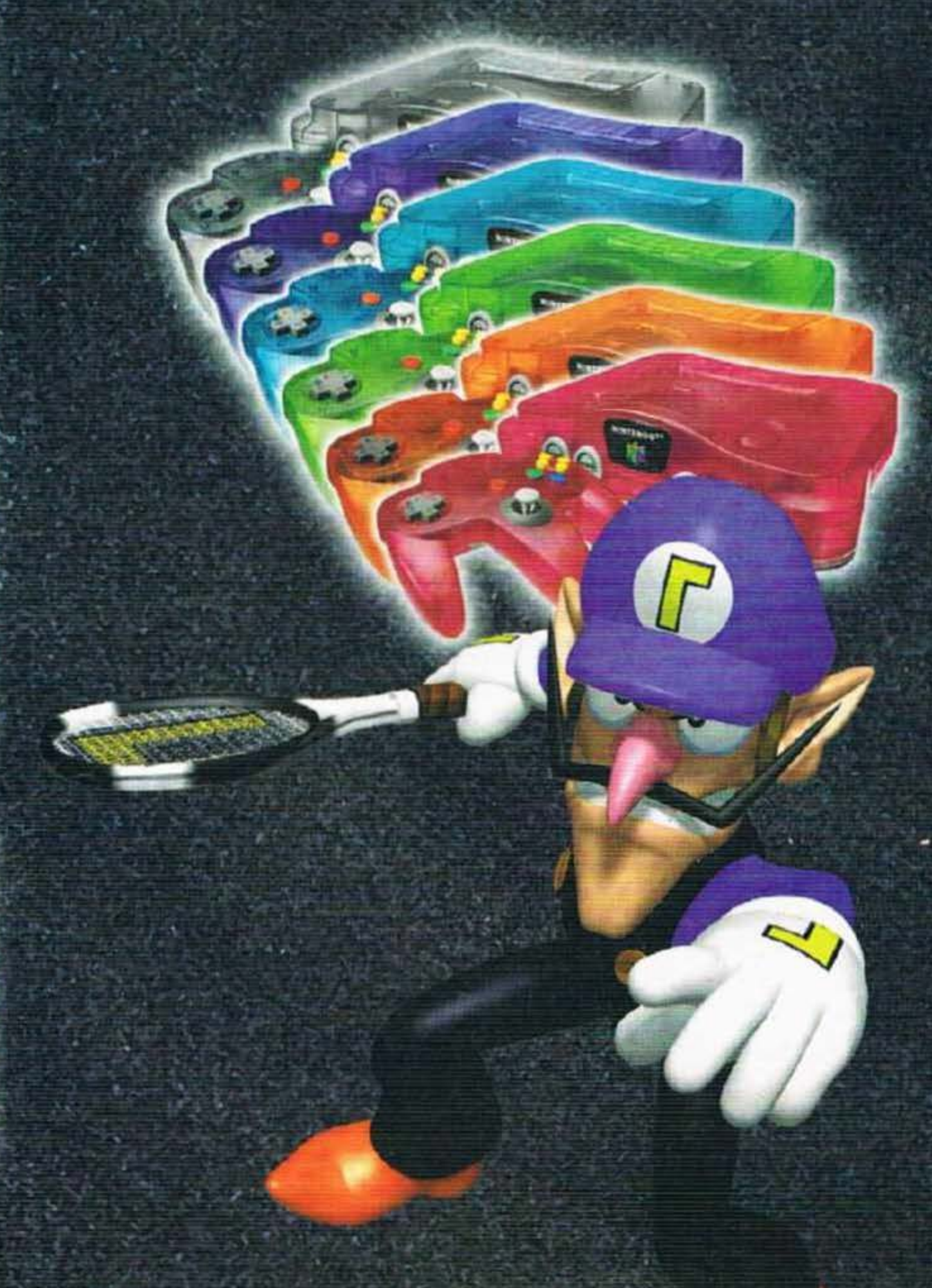








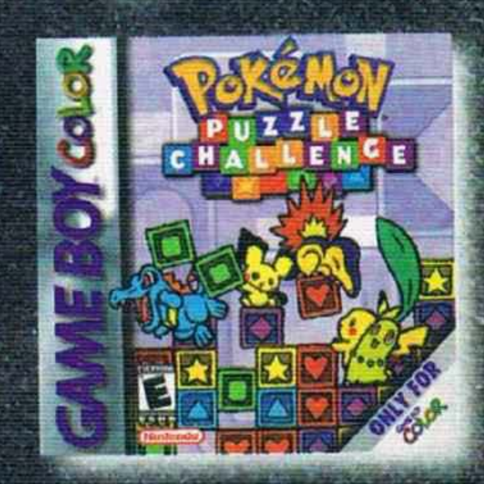




PARA DISFRUTAR EL DÍA DEL NIÑO A LO ¡GRANDE!













Todo esto y más encuentralo en:













SEARS

WAL★MART
SUPERCENTER

www.nintendo.com



GAME BOY ADVANCE

Nadie es perfecto

Un poco antes de la salida del Game Boy Advance, y también presionados por la salida de este sistema en América, Nintendo hizo una gran cantidad de estudios para corroborar completamente la compatibilidad de los juegos de Game Boy y Game Boy Color con el GBA y finalmente los resultados fueron satisfactorios en un 99%, ya que algunos títulos tienen ciertos problemas al correr en el nuevo portátil. No te asustes ni te espantes, estos pequeños defectos son mínimos y, tal como decía en el comunicado de prensa que Nintendo envió a todos los medios, principalmente tienen que ver con el audio y en general funcionan perfectamente. Y, por fortuna, la mayoría de los títulos que presentaron estos problemas son exclusivos del mercado Japonés. Aquí está la lista oficial de los juegos con estos problemas:

- Battle Athletic
- Densha de Go
- Densha de Go 2
- Disney's Tarzan
- Doreamon - Study Fighter 99 Games
- Game of Go
- Hamster Paradise 3
- Hamster Paradise 2
- Japanese Chess
- Koro Koro Kirby
- Sakura Taisen GB
- Tokimeki Memorial Pocket: Chapter of Culture
- Tokimeki Memorial Pocket: Chapter of Sports
- World Soccer GB2

Ya es oficial: Pokémon al Advance

Tsunekazu Ishihara, productor general de Pokémon y presidente de Creatures Inc., el pasado 7 de Marzo presentó a tres nuevos Pokémon que aparecerán en el siguiente juego de Pokémon, que esta vez será para el Game Boy Advance. Estos nuevos personajes también aparecerán en la cuarta película de Pokémon, de nombre "Celebi: Encounter Over Time", que se estrenará este verano en Japón. Uno de los nuevos Pokémon es Luri Luri, quien probablemente sea una pre-evolución de Marril. Otra criatura es Kakureon, que tiene forma de camaleón y eso sugiere que tiene la posibilidad de esconderse o transformarse.





El tercer Pokémon es Hoeruko, que le da un aire a una ballena, pero de tamaño compacto. Además de estos Pokémon, también se presentó a un nuevo entrenador, quien posiblemente desplace a Red (Ash) y a Gold, ya que será el estelar de la próxima película y corren rumores de que también será el protagonista de Pokémon para el Game Boy Advance.

Ninguna característica especial del juego ha sido revelada, pero seguramente una de sus virtudes será la compatibilidad con las versiones anteriores de Pokémon.

Clásicos en el GBA

El mismo día del anuncio de Pokémon Advance, Satoru Iwata, director de la división de planeación y gerente general de Nintendo Co. Ltd (Nintendo de Japón), dio a conocer que los siguientes juegos de Nintendo serán versiones mejoradas de clásicos de NES, SNES y N64 para el Game Boy Advance. En su conferencia de prensa, el señor Iwata mencionó cinco de estos títulos, pero no especificó ningún detalle al respecto ni tampoco dio ninguna fecha de salida (fue algo un poco extra oficial). Estos juegos fueron Metroid (NES), Super Mario Advance 2 (Super Mario Bros. 3 / NES), Super Mario World (SNES), Yoshi's Island (SNES) y Yoshi's Story (N64). Y por los mismos días, Capcom también anunció que se encuentra trabajando en tres juegos más para este sistema portátil... (agárrate): Final Fight, Breath of Fire y Super Street Fighter II. No cabe duda de que el Game Boy Advance va por muy buen camino. No nos queda más que esperar a que estos anuncios sean oficiales e ir ahorrando mucha lana porque se va a poner bueno.

GAME BOY COLOR

El que faltaba

En la pasada Feria del Juguete que se llevó a cabo en la ciudad de Nueva York, Nintendo, que tuvo una pequeña pero substanciosa participación, aprovechó para anunciar y confirmar la salida de Pokémon Crystal para el GBC en América, en conjunto con el sistema Mobile Adapter, accesorio que permitirá jugar On-Line con el Game Boy Color. La salida de este cartucho se tiene contemplada para Septiembre de este año, pero aún no hay fecha confirmada y muy probablemente nos enteremos de todo en el E3 del mes que entra y, por supuesto, nosotros te mantendremos informado.



AGRADECEMOS A:

ABEL GUTIERREZ MORALES
ABRAHAM CASTAÑEDA R.
ADRIAN DE LA GARZA LEPE
ADRIAN MENDOZA CARRILLO
ADRIAN RODRIGUEZ RAMIREZ
ADRIAN SANCHEZ GARNICA
ADRIAN VALADEZ ELIZONDO
AGUSTIN D. AGUILAR BUVANDEL
ALAN B. REYES M.
ALAN LUNA IBARRA
ALAN REYES VILCHIS
ALAN ZUÑIGA GARCIA
ALBERTO ROJAS MORALES
ALBERTO RUIZ GARCIA
ALBERTO VERA ZAVALA
ALDO D. LEON GONZALEZ
ALDO I. L. VALDES RIVAS
ALEJANDRO PARRA
ALEJANDRO TAPIA ORTEGA
ALFREDO VALENCIA BARRAZA
ALIEN M. SCHROEDER DE LA SOTA
AMARANTA V. JIMENEZ VILLALPANDO
ANCER S. HERNANDEZ RUIZ
ANDRES CUEVAS
ANGEL A. LOPEZ CORNEJO
ANGEL M. LUNA OROZCO
ANTONIO DIAZ MEJIA
ANTONIO ROMERO SILVA
ARACELI SERRANO H.
ARANZA PEREZ VILCHIS RENTERIA
ARTURO E. SAUCEDO CAMPOS
CARLOS A. MACHADO ALEMAN
CARLOS D. CALVARIO
CARLOS E. REYES DE LA TORRE
CESAR ALBERTO SALAS
CLAUDIA GARCIA
CLUB KIRBY
CRISTAL MURRAY MEDINA
CRISTAL N. HERNANDEZ GALAN
CHRISTIAN M. GOMEZ SOLANO
CHRISTOPHER McZAUGHLIN HERRERA
DANIEL ACOSTA AVILA
DANIEL ALVAREZ DEL CASTILLO
DANIEL E. TAMEZ PLASCENCIA
DANIEL ESCOBEDO PUENTE
DANIEL SOLIS G.
DANIEL VACA CORONA
DARL LINK FRED
DAVID ASH MARTINEZ
DAVID H. PEÑA ESTRADA
DENISE T. ESPINOZA G.
DIEGO BARBA RIOS
EDER FLORES OSNAYO
EDGAR A. MORALEZ MORA
EDGAR A. REA MENA
EDGAR ORTEGA G.
EDGARDO J. CUERVO U.
EDGARDO OLVERA LOPEZ
EDMUNDO H. ALDANA ZARAGOZA
EDSON CHRISTIAN GARCIA
EDUARDO RODRIGUEZ ZARZA
EFRAIN GONZALEZ L.
EL POKEMANIACO
ENRIQUE G. SALINAS ENRIQUEZ
ENRIQUE OCHOA JURADO
ENRIQUE ZEA M.
ERIC CASTAÑEDA LEDEZMA
ERICK ABEL G. MORALES
ERICK LAIMON MERCADO
ERIK FAUSTO CABRERA
ERNESTO
EZEQUIEL ARANDA CIDES
FATYMA CAMACHO PERALTA
F. JESUS TREJO CORONA
FERNANDO O. VARELA R.
FORTINO JIMENEZ MORA
FRANCISCO A. VEFA
FRANCISCO J. VIDAL C.
FRANCISCO ZAMORA SOLIS
GABRIEL CHAVEZ CARDENAS
GABRIEL GUTIERREZ
GABRIELA A. ROCHA G.
GERMAN GAXIOLA
GLORIA MARIA DAVILA
GONZALO RODRIGUEZ DEL CID
GUILLERMO D. SANCHEZ ORTEGA
GUILLERMO HUERTA PINEDA
GUSTAVO SINUHE QUIROZ F.
HECTOR B. ALVARADO V.
HECTOR M. OLIVO DE LA CRUZ
HECTOR SOLIS LLAMAS
HUGO A. RODRIGUEZ FRANCO
HUMBERTO A. SIFUENTES RODRIGUEZ
HUMBERTO R. ANGELES LANDA
IRVING BETANCOURT BOJORQUEZ
ISMAEL ARROYO TENA
ISRAEL RANGEL CASTILLO
IVAN I. MANZANO CANUL
J. JESUS FLORES
JAVIER EQUIHUA SILVA
JAVIER ORTIZ CASAS
JAZMIN ANZA MARTINEZ
JERONIMO LEYVA
JESSIEL ESCOBAR GOMEZ
JESUS A. ORTEGA ESPARZA
JESUS CARDOSO CARDOSO
JESUS D. GOMEZ ORDUÑO
JESUS I. ESPINOZA
JESUS PERALTA ARIAS
JONATHAN A. DIAZ REYNOSO
JORGE BARRAGAN CONTRERAS
JORGE E. ALANIS MEDINA
JORGE E. VIVEROS H.
JORGE HERRERA GONZALEZ
JORGE I. MANRIQUEZ
JORGE L. RAMOS LEON
JORGE L. ZUÑIGA MORALES
JORGE R. RODRIGUEZ ZEBADUA
JORGE ROMERO
JOSAFAT A. ROJAS MORALES
JOSE A. GUTIERREZ LINCE
JOSE A. MERCADO M.
JOSE G. GENEL C.
JOSE G. GIL FAVELA
JOSE J. MARTINEZ HERNANDEZ
JOSE JORGE N.M.
JOSE L. A. LUNA
JOSE L. AGUIRRE LUNA
JOSE L. E. GONZALEZ DE LA GARZA
JOSE L. GARCIA AMURY
JOSE R. LUNA FLORES
JOSE S. RIOS HERNANDEZ
JUAN C. GASPAR CH.
JUAN C. SANTANA
JUAN F. VELA FLORES
JUAN LUIS CARDENAS A.
JUAN M. GARCIA MUÑOZ
JUAN M. TORRES VEGA
JUAN P. VILCHIS RENTERIA
JUAN X. GUERRERO ARREDONDO
JULIO C. CEDILLO GUZMAN
JULIO C. CHAVARRIA QUIROZ
KIM KAPHWAM
LEONARDO HERNANDEZ
LUIS A. BELTRAN ROBLEDO
LUIS A. SALGUERO CRUZ
LUIS C. GALVAN DIAZ
LUIS C. HERNANDEZ BECERRA
LUIS E. POA TAPIA
LUIS F. BUENFIL ESPADAS
LUIS FELIPE PAULIN PAZ
LUIS MENDEZ SALDAÑA
LUIS R. GENEL C.
LUIS R. ROSALES CARRILLO
MANOLO MARTINEZ LIZZETE
MANUEL A. ROMAN LEAL
MANUEL G. SIERRA OROZCO
MANUEL I. AVILA LOPEZ
MARCO A. AVILA LOPEZ
MARCO A. CALDERON
MARCO A. ORTEGA ZERMEÑO
MARCO A. ZUÑIGA HERRERA
MARIFER ARROYO
MARIA MARTINEZ
MARIO A. ALDERETE MUÑOZ
MARIO JARA BAUTISTA
MARIO V. AGUAYO MEDINA
MAURICIO LEDESMA
MELISSA GUTIERREZ
MIGUEL A. TORRES A.
MIGUEL A. BURCIA PEREZ
MIGUEL A. MEDINA
MIGUEL A. NOVELO
MIGUEL A. RAMIREZ FLORES
MIGUEL CONCHAS OROZCO
MIGUEL FIMBRES
MIRIAM RIVERA
MISHRAIM J. MARTINEZ NAVA
MOISES PEINADO GARCIA
NADIA A. JIMENEZ GOMEZ
NESTOR S. PEREZ ORTEGA
NIVA
OMAR A. HERRERA ARENAS
OMAR CHAVEZ RODRIGUEZ
OMAR I. ROVELO OSORIO
OSCAR A. ONTIVEROS ROSALES
OSCAR EQUIHUA SILVA
PABLO CARDENAS DELGADO
PABLO ROJAS ANCIRA
PAULINO GRADO ORTEGA
PEDRO A. SEAÑEZ
PEDRO GAMA SANCHEZ
RAFAEL A. PEÑA PAZ
RAMON TORRES AREVALO
RAUL A. ORTEGA HEDER
RAUL AVILA SOSA
RAUL E. AVILA SOSA
RAUL ERIVES T.
RAUL PACHECO MIER
RAUL TIJERINA G.
RICARDO M. ZARAGOZA LLAMAS
ROBERTO A. ORTIZ FERNANDEZ
ROBERTO C. BUENTELLO V.
ROBERTO CARRILLO H.
ROBERTO NUÑEZ GARCIA
ROBERTO R. CRUZ MARTINEZ
RODRIGO ARAGON C.
RODRIGO SANCHEZ LOPEZ
ROGELIO SALOMON SUAREZ
RUBEN I. GOMEZ LOPEZ
RUBEN RODRIGUEZ SORIA
SALVADOR CARRILLO TELLO
SAMUEL VALLE SANDOVAL
SANTOS BRAVO
SARAHI DE LOS MILAGROS TORIZ SOLIS
SAUL DE LA CRUZ
SAUL ISSA JIMENEZ
SERGIO CONTRERAS SANDOVAL
SERGIO ZURIAGA H.
SOHID PERALES TORRES
SUPER MILTON BROS
TULIA M. GONZALEZ FLORES
ULISES FERNANDEZ GALVAN
VICENTE ESCAMILLA GUIOT
VICTOR E. SEAÑEZ
VICTOR F. ESPADAS CASTRO
VICTOR HUGO LOPEZ CAN
VICTOR M. MANZO
VICTOR R. GOPAR CH.
WENDY M. HERNANDEZ RAMOS
WILLIAM M. CASTILLO PRECIADO
YASSER HERNANDEZ LOPEZ
YESENIA VALENCIA ORTIZ
YOAS S. RAMIREZ G.

LECTORES INTERNACIONALES:

ARGENTINA
GASTON E. REYNOSO
JOSE MA. TORRES
JOSE RODRIGO NAVARRO B.

BOLIVIA
DANIEL ZERCEROS A.

COLOMBIA
ANDRES GUTIERREZ
CRISTOBAL CASTELL
DAVID LONDOÑO
EDISON BEJARANO G.
JOSE FELIPE VARGAS
JULIAN DAVID LEON
NELSON RIVERA
PAMELA GUTIERREZ

COSTA RICA
ADRIAN VARGAS GUERRERO
ALEJANDRO ASTUA
JEREMY QUIROS UMAÑA
JOHNNY ARIAS AGUILAR
JUAN A.ROCHA HERNANDEZ
MARIA FALLAS
ROBERTO J. CEDRAS R.

CHILE
ALEJANDRO ESLEDO
CHISTIAN MILLA
CHRISTIAN AGUILERA
FRANCISCO PARENTINI C.
IGNACIO LEMUS
JEANS CASTRO FIGUEROA
JOSE A. MARDONES ZUÑIGA
JUAQUIN ECHENIQUE BONDALI
RODOLFO JOFRE SAAVEDRA
VIVIANA E. SANTANDER

GUATEMALA
HUMBERTO A. APARICIO DE LEON
JORGE QUIJANO
RODRIGO ESCRIBA B.
SALVADOR A. CASTELLANOS MUÑOZ

PUERTO RICO
YEIKA M. RODRIGO

REP. DOMINICANA
CARLOS DOMINGO NOLASCO
HECTOR M. SANCHEZ VASQUEZ

REP. DE PANAMA
EDGAR HILBAT SIQUEIRA

URUGUAY
JOSE MA. COSTALES GUTIERREZ

ESTADOS UNIDOS
EDUARDO ALVAREZ

VENEZUELA
BENJAMIN E. MARTIN P.
CARLOS IG. CARRASCO ARRAIZ
EDUARDO DONOSO MARTINEZ
FAVIO CAPRA
YOSHUA NAVA CHOCRON

Previo

BOMBERMAN STORY

El planeta Phantarion está en peligro de desastre y envió un mensaje de SOS al espacio, como náufragos enviando una nota en una botella. Afotunadamente este mensaje es recibido en la Bomber Base y un héroe es enviado a investiar el problema a Phantarion... pero extrañamente desapareció. Este héroe era Bomberman Max, una versión súper mejorada del Bomberman tradicional (y que conociste en los juegos de Game Boy Color, Bomberman Max Blue Champion y Red Challenger), y todos en la Bomber Base están en estado de emergencia ya que, además de no saber qué está pasando en aquel planeta, no saben el por qué de la desaparición de Max. ¿Cuál será la terrible amenaza? Sólo un héroe carismático puede resolver el problema: el original Bomberman.



Una vez que la nave de Bomberman aterriza en la superficie del planeta, tendrás que resolver los misterios que giran alrededor de Phantarion, además de rescatar a Max. La última transmisión de Max fue emitida desde unos extraños edificios construidos en varios lugares del planeta. Es tu deber averiguar qué y para qué están ahí, viajando por muchas partes de ese mundo, como heladas montañas, volcanes con lava, profundos océanos y áridos desiertos. Afortunadamente no estarás sólo en esta aventura y te encontrarás con varios aliados y acompañantes (como el viejo conocido Pommy), y así podrás resolver el caso.



Bomberman Story es el primero de la serie para Game Boy Advance y retoma un poco el concepto de otros juegos de Bomberman, como Bomberman Hero de N64, donde no sólo deberás poner bombas y terminar con los enemigos, sino que también debes hablar con la gente y recolectar ítems, dándole un toque muy especial de RPG.



Compañía



Compatible con



Jugadores



Clasificación

N/D

Desarrollado por



Memoria

N/D

Categoría

ACCIÓN

Lanzamiento

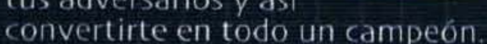
Junio 2001



En este juego tendrás dos modos de juego. En el modo de historia deberás resolver los acertijos, encontrando también mucha acción, poniendo bombas y devastando todo lo que encuentres en tu camino. Además de esto, también podrás montar a algunos animales y así avanzar más rápido o abrirte paso en áreas de difícil acceso.



En el modo de Multiplayer, que es para cuatro jugadores simultáneos, encontrarás las típicas batallas de todos contra todos que siempre han sido del agrado de los fans de Bomberman. Aquí podrás sostener batallas y obtener ítems para ganar ventaja sobre tus adversarios y así convertirte en todo un campeón.



Como puedes ver en las fotos, los gráficos del juego son muy similares a los de las versiones de Super Nes. El control sobre el personajes es bastante bueno, al igual que la música y los efectos especiales que sólo se pudieron conseguir gracias a la capacidad del Game Boy Advance.

Aún estamos esperando a que Hudson confirme el arribo de este gran título a América, pero estamos casi seguros que sí llegará al mismo tiempo que el Game Boy Advance, ya que los juegos de Bomberman siempre han sido de las mejores opciones del modo multiplayer y, como esta opción está siendo muy explotada por casi todos los títulos del Game Boy Advance, es casi seguro que los fans de Bomberman estaremos disfrutando de este excelente juego en Junio de este año. Más noticias próximamente.



Previo

Castlevania
Circle of the Moon

Algo especial en Konami es que no puede dejar plataforma alguna sin un Castlevania y, afortunadamente esta compañía no quiso esperar mucho tiempo y lanzó junto con el Game Boy Advance el pasado 21 de Marzo en Japón, el primer Castlevania de la nueva generación: Castlevania: Circle of the Moon.

A partir de Castlevania: Symphony of the Night, Konami intentó darle un giro diferente a la serie, haciéndole un poco más complejo el gameplay. Y, definitivamente, el paso a 3D que se dio con Castlevania (64) y Legacy of Darkness, nos hicieron pensar en que Castlevania había cambiado definitivamente. Pero Circle of the Moon es un juego que regresa a lo básico, ya que es totalmente en 2D y, a pesar de que tiene ciertos elementos que hicieron especial a Symphony of the Night, básicamente se conserva el estilo clásico de Castlevania.





La historia de este título se sitúa en Austria, en el año de 1830. Camila, una fiel sirviente de Drácula, después de varios intentos, por fin ha logrado con éxito resucitar a su amo, el rey de la maldad. Al enterarse de dicho suceso, un famoso y viejo cazador de vampiros fue a Castlevania (el castillo de Drácula) a intentar terminar con el vampiro, pero falla en su misión y queda atrapado en el castillo. Ahora, sus dos alumnos, Hugh Baldwin (algo así como el hermano mayor del protagonista) y Nathan Graves (el protagonista del juego), tienen que ir a rescatar a su maestro y de paso terminar con Drácula.



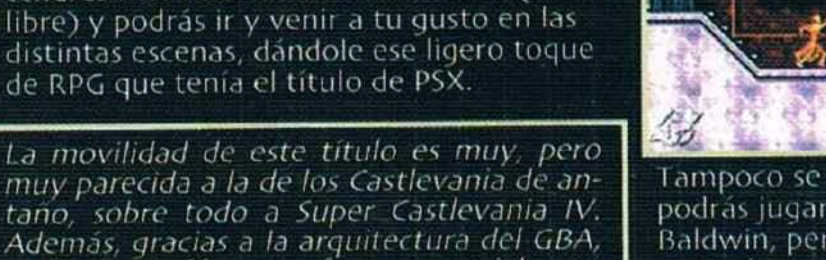
En este juego te encontrarás con muchos elementos comunes de la serie, como escaleras, enemigos de todos tamaños, velas (que al romperlas obtendrás ítems), plataformas y demás. Obviamente te abrirás paso en una vista 2D de lado (side scroll), pero, de forma más parecida a Symphony of the Night, tendrás más libertad de movimiento (scroll libre) y podrás ir y venir a tu gusto en las distintas escenas, dándole ese ligero toque de RPG que tenía el título de PSX.

Al parecer los personajes están más equipados que en los juegos anteriores y eso es gracias a los botones extra que tiene el GBA.Como te has de imaginar, los botones A y B sirven para saltar y dar latigazos, y además, combinándolos con la cruz direccional, podrás correr, barrerte y hacer un doble salto.
También podrás usar tus ítems de la forma tradicional, presionando arriba en la cruz direccional al mismo tiempo que presionas el botón de latigazo. Con el botón R podrás ejecutar una patada. Al parecer esto es sólo un poco de lo que tu personaje podrá hacer.



Tampoco se ha confirmado si podrás jugar con Hugh Baldwin, pero todo apunta a que así sea.

La movilidad de este título es muy, pero muy parecida a la de los Castlevania de antaño, sobre todo a Super Castlevania IV. Además, gracias a la arquitectura del GBA, todos los gráficos y efectos especiales no tienen comparación y hacen gala del poder de rotación y escala que tiene este sistema. Castlevania: Circle of the Moon (es probable que ese sea su nombre oficial en América) será uno de los primeros títulos en este continente que aparecerán poco después de la llegada del sistema. ¿Te lo recomendamos? No hace falta, seguramente ahorita ya estás ahorrando para conseguirlo.

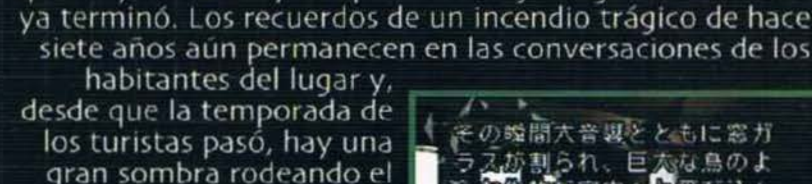


Compañía	KONAMI
Compatible con	N/D
Jugadores	
Clasificación	N/D
Desarrollado por	KONAMI
Memoria	N/D
Categoría	ACCIÓN
Lanzamiento	Junio 2001



Previo

SILENT HILL

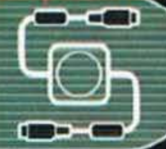


El pueblo vacacional de Silent Hill está ahora totalmente quieto y desolado y su época del mejor lugar de descanso ya terminó. Los recuerdos de un incendio trágico de hace siete años aún permanecen en las conversaciones de los habitantes del lugar y, desde que la temporada de los turistas pasó, hay una gran sombra rodeando el misterio de la tragedia. Harry Mason, un joven escritor de 32 años, prefirió tomar unas largas vacaciones con su hija Cheryl este año en Silent hill. En la carretera, mientras Cheryl iba dormida en el asiento trasero de la carro, una motocicleta provocó un accidente, donde Harry perdió el control de su vehículo y el inevitable accidente sucedió. Momentos después Harry vuelve en sí y se da cuenta que nadie además de él se encontraba en el lugar y, de pronto, una sombra apareció frente a él. Harry entra en pánico e intenta alejarse en su auto, pero pierde el control y las cosas empeoran. Ya tranquilo, Harry se percata de que Cheryl no está en el auto, que un frío inusual comenzó a sentirse y que la nieve, fuera de su estación, comenzó a caer lentamente. ¿Dónde está Cheryl? Ahora Harry debe caminar hacia el único pueblo visible a la distancia... Silent Hill.

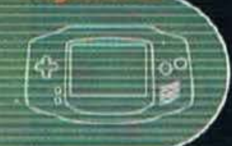
Compañía



Compatible con



Jugadores



Clasificación

N/D

Desarrollado por



Memoria

N/D

Categoría

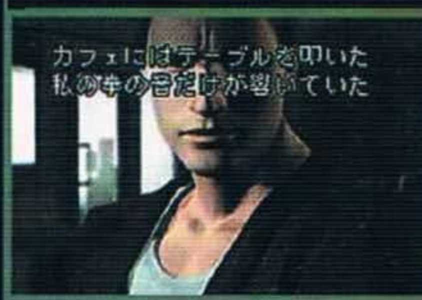
AVENTURA

Lanzamiento

N/D

Silent Hill es un juego que apareció hace ya un par de años para el PSX y en el Space World del año pasado, Konami de Japón anunció que se encontraba trabajando en una adaptación de este título para el Game Boy Advance. Play Novel Silent Hill es uno de los pirmeros títulos de esta popular compañía que aparecieron junto con el nuevo sistema portátil de Nintendo en Japón el pasado marzo. A diferencia de lo que muchos están pensando, este juego no es exactamente un juego de Acción-Aventura, más bien es un título que pertenece a un género muy famoso y también viejo en Japón, llamado "Play Novel".

Play Novel Silent Hill en realidad es como una novela gráfica, en donde debes leer los textos que te van narrando la historia, con algunas gráficas pre-rendereadas de fondo y en algunos momentos deberás tomar desiciones, que alterarán el curso de la historia y así obtener diferentes finales. En este título podrás elegir dos historias diferentes. La de Harry Mason o la de Cybil Bennet. Toda la narración irá acompañada de sonidos y voces digitalizadas, así como de cinemas FMV (Full Motion Video).



Además de eso, en el juego podrás recolectar algunas Trading Cards, o Tarjetas Intercambiables, que servirán como complemento de tu búsqueda. Otra característica de este título es que es compatible con el accesorio llamado Mobile Adapter GB, el cuál servirá para que te conectes a la red y de ahí bajes un capítulo extra de la historia e intercambies las tarjetas que hayas encontrado con otros videojugadores.

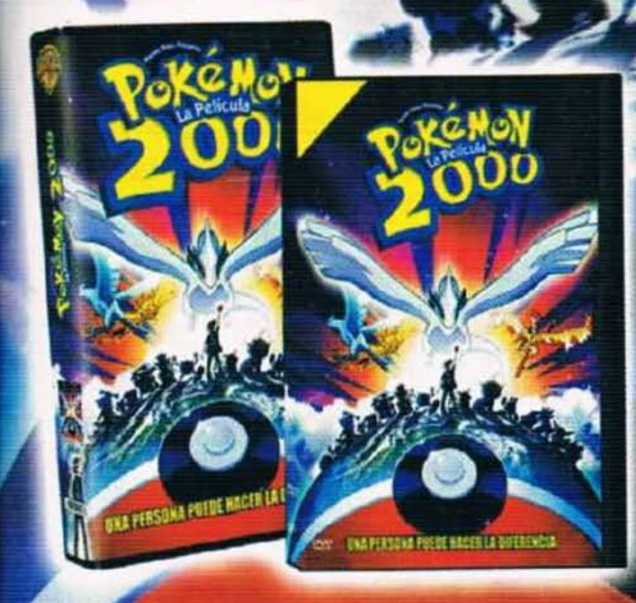
Play Novel Silent Hill es un título muy extraño para nuestro continente, pero que definitivamente es muy atractivo. Konami aún no ha confirmado la llegada de este juego a América, pero por fuentes extraoficiales nos enteramos de que es muy posible que sí aparezca por acá, así que te seguiremos informando.

UNA PERSONA PUEDE HACER LA DIFERENCIA

Warner Bros. Presenta

POKÉMON
¡La Película 2000

POKEMON THE MOVIE 2000



TÚ PUEDES SER EL ELEGIDO

¡Cómprala ya en VIDEO o DVD VIDEO 

!





Galerie D´Adeleine

Como ya es costumbre, te doy la más cordial bienvenida a la sección más colorida, este mes abrimos una nueva categoría, esperamos que los amigos que escribieron de la parte sur del continente se sientan complacidos. No dejes de enviar tus sugerencias para abrir nuevas categorías. Sin más preámbulo, disfrutemos de la selección de este mes.

Francisco C. Meráz Vázquez, Guadalajara, Jal.



Aquí está tu sobre, tal como lo pediste, gracias por tu observación, el equipo ya está en pláticas para ver si es conveniente tu propuesta. Saludos.

Gerson Ariza Galeana, Cuernavaca, Mor.



No dejes de leer Club Nintendo, pronto encontrarás el museo que solicitas pero en un formato nuevo y diferente, ojalá termines la carrera para que puedas cumplir tu promesa.

Sarahí de los Milagros Toris S., Monterrey, Nuevo León

Muchas gracias por todos los dibujos que incluiste en la carta, nos gustaron mucho, vamos a probar el bug que nos comentas, y no dejes de mandarnos mails, a veces es difícil contestarlos todos pero nos gusta mucho recibirlos.

Luis Andrés Salguero Cruz, Acámbaro, Gto.



Gracias por los cheats, los vamos a probar, en cuanto a tu duda de RARE, pronto encontrarás respuestas y finalmente. Sí, vale la pena que consigas Paper Mario, no te vas a arrepentir.

Héctor Mario Olivo de la C. Tepic, Nayarit



Pronto vamos a consultar tu sitio, gracias por todos tus comentarios, seguramente cuando el NGC salga al mercado, se disiparán tus dudas.

Soprendentes dibujos, llenos de imaginación. El esfuerzo se ve recompensado en este espacio, mil felicidades y para los seleccionados:

Tres Bien!

Tulia M. González Flores, Irapuato, Gto.



Mil gracias por tu... ¿Por qué no nos mandaste carta?, de cualquier manera te mando un saludo y espero que no dejes de mandarnos tus dibujos en sobre, y bueno uno que otro recadito, ¿no?. Por lo pronto aquí está el que mandaste.

L. Antonio Beltrán Robledo, Culiacán, Sin.



¿Qué estará pensando Samus...?en fin, parece que nadie se cansa de jugar Smash Bros. ¡ni siquiera sus protagonistas!, Gracias por tu carta.

Víctor Hoyos León Cuernavaca, Mor.



Tu duda ya está en manos del Dr. Mario, y justo como lo pediste aquí está tu dibujo, gracias por escribirnos.

Originales conceptos, mundos completamente diferentes que se mezclan para volverse más interesantes y divertidos, sólo aquí, la categoría favorita:

crossover

"Fredo", Tlalpan, D.F.

La mayoría del staff de la redacción definió a tu personaje como el héroe perfecto, ¿ustedes que opinan?. Estamos de acuerdo con lo que comentas en tu carta, nada mejor que compartir los videojuegos con nuestros "viejos".

Ernesto Sandoval Velázquez, Los Mochis, Sin.



Gracias por el Tazo que nos mandaste, es el favorito de Ewawo, ¡Feliz cumpleaños!, (un poco tarde pero bueno), no dejes de mandar tus sobres, habrá muchas sorpresas.






Hugo Arriola Hernández
México, D.F.



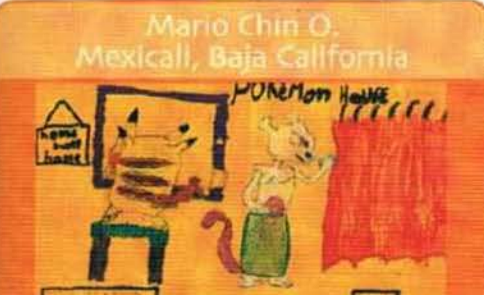
Claro que nos gustó tu dibujo, gracias por tus comentarios y sigue pendiente, no dejes de mandar tus dibujos.



José Luis Aguirre Luna
Colima, Col.

Muchas gracias por el obsequio, y por todos tus comentarios, no sabes el gusto que me da el que les guste mucho esta sección. Tal como lo pediste aquí está uno de tus dibujos. (Mi favorito)

Mario Chin O.
Mexicali, Baja California

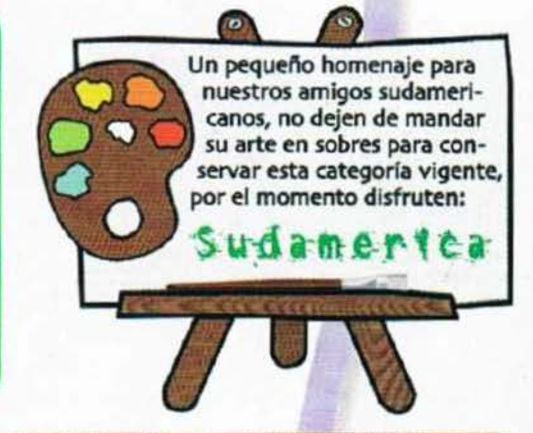


Nadie se habría imaginado nunca esta escena, afortunadamente, Mario nos muestra que si algo definitivamente no olvidan los Pokémon es el aseo personal.



César Leonardo Aravena Muñoz
Santiago de Chile

Todos tus comentarios y dudas están en manos de nuestros expertos, no dejes de leer la revista, encontrarás grandes sorpresas.



No olvides que para que tu sobre aparezca en esta sección, debe tener claramente escrito : "Sección Galería de Adéleine", y que debes enviarla con tu dirección, edad y nombre completo a la siguiente dirección: Hamburgo No. 8 Col. Juárez, C.P. 06600, México D.F. Las bases para la premiación de la categoría "Trés Bien" está lista y aparecerá en el número próximo, no dejen de enviar sus mejores dibujos, todavía queda tiempo suficiente para participar. ¡nos vemos la próxima!



Michael Contreras Giha
Cunco IX Región, Chile

Qué bueno que te guste la sección, no dejes de mandarnos más dibujos para que esta categoría se publique de manera regular. Nos dará mucho gusto recibir más dibujos tuyos.



Pablo Zapata Liempi,
Santiago de Chile

Ojalá el Dr. Mario dé respuesta pronto a tu pregunta, por lo pronto ojalá que te guste ver tu dibujo en este espacio, escribe pronto.



Fabrizio A. Artaza
Mendoza, Argentina

Siempre nos da gusto saber que las mamás apoyan a sus hijos, muchas gracias por el dibujo, y por su carta.

a fondo

mary-kateandashley Pocket Planner

Hace ya algunos meses el GBC, dio la bienvenida a las cada día más famosas gemelas Mary Kate y Ashley Olsen. Pues bien, gracias a la popularidad que tienen este par de jovencitas en los Estados Unidos, Acclaim preparó esta interesante propuesta, para satisfacer el cada vez más grande y nutrido mercado de videojugadoras.



Para empezar hay que dejar en claro que este no es precisamente un videojuego como los que estamos acostumbrados a jugar aunque definitivamente encontrarás juegos para distraerte; Pocket Planner es más bien el sueño de toda jovencita videojugadora hecho realidad. Generalmente las niñas siempre están preocupadas por mantener y procurar a sus amistades y por programar sus actividades diarias, y qué mejor manera de hacerlo que tener control de la información más importante de tus amigos, además de juegos y la agradable compañía de las gemelas Olsen y el buen perro Clue.



Este cartucho está lleno de pequeños detalles, por ejemplo, es tal la cantidad de datos que puedes incluir de cada uno de tus amigos que puedes incluso probar que tan compatibles son gracia a sus signos zodiacales, o bien a manera de agenda programar asuntos pendientes importantes, ya que cuenta también con la función de calendario.



Por si esto fuera poco el juego está lleno de fotos de las gemelas Mary Kate y Ashley y la mayor parte de ellas las puedes imprimir con tu Game Boy Camera.

G-mail
To Crescencio
From Ashley
Subject Have some fun!
Date Mar 9, 2001
Delete Beam Print

Pero como a pesar de ser innovador no puede perder la esencia de lo que es un videojuego, también hay varios mini-juegos, y lo que es más importante, un modo de jugo en el que Clue, funciona como una especie de tamagotchi.

MK&Ashley Pocket Planner, resulta en conclusión un muy buen intento por cambiar y dar más variedad al uso del GBC y al gusto de las videojugadoras, la opción de mensajes secretos vía puerto infrarrojo es sencillamente sorprendente.

Compañía

Acclaim

Compatible

Pro. Infrarojo

Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento



Lo bueno es que...

-Es un juego fresco y diferente.
-Es para videojugadoras que no son muy grandes, pero que ya no disfrutan tanto los juegos de Disney.
-Pregúntale a Ashley es muy, muy divertido.

Lo malo es que...

-A pesar de ser prácticamente agenda, no hay sonidos que te avisen cuando suceden las cosas que incluiste en tu agenda, tienes que revisarlo todo constantemente.
-Los gráficos... no son de lo mejor

Lo mejor es que...

Las gemelas están guapísimas... y siguen creciendo.

Previo



Desde el relanzamiento de la primera versión de The Legend of Zelda: Link's Awakening para el Game Boy Color y la aparición de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, esta serie ha cobrado mucha más fuerza de la que ya tenía y a ella se han sumado millones de fans al rededor del mundo. Y todos nosotros estábamos esperando los siguientes títulos de la serie, que son para Game Boy Color exclusivamente. Han cambiado de nombre constantemente (antes iban a tener el subtítulo de "Chapter of Earth, Chapter of Time y Chapter of Wisdom) y además, al principio, cuando se anunció su existencia, se manejaba que serían tres títulos que irían apareciendo poco a poco, sin embargo, por complicaciones de programación, sólo aparecerán dos juegos y lo harán simultáneamente, tanto en Japón como en América (de hecho, en oriente aparecieron ya el 27 de febrero de este 2001). Claro estamos hablando de The Legend of Zelda: Oracle of Ages (TLOZ: OA) y The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (TLOZ: OS). Aunque estos dos juegos tengan qué ver mucho entre sí, hasta el punto en el que necesitarás terminar ambos para ver un gran final, cada uno cuenta con una historia propia, así como personajes e ítems exclusivos. Pero, bueno, ya te comentaremos de esto más adelante, primero veamos la historia de cada uno.

Compañía

Nintendo

Compatible con





Clasificación



Desarrollado por

CAPCOM

Memoria

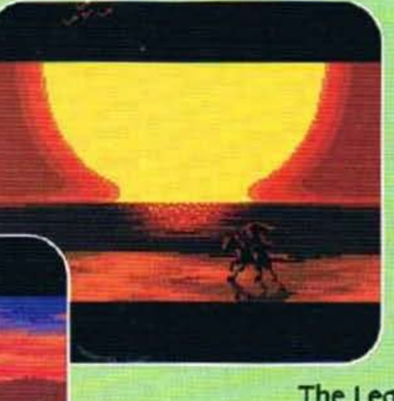
16 megabit

Categoría

RPG
Aventura

Lanzamiento

Mayo 16 2001



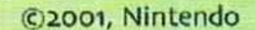


The Legend of Zelda: Oracle of Ages

Mientras Link cabalgaba tranquilamente por una misteriosa vereda, se detuvo súbitamente frente a un castillo. El decide investigar y, en el cuarto principal, estaba la Trifuerza. Al tocarla, escuchó una extraña voz. "¡Debemos levantarnos y encarar este reto!". De pronto, la Trifuerza comenzó a moverse y luces raras comenzaron a rodear a Link, hasta que él desaparece. Cuando vuelve en sí, Link se ve así mismo a la mitad de un bosque extraño. El camina un poco y se encuentra con una mujer que se hace llamar Impa y le dice a Link que es la consejera de la princesa Zelda. Mientras estaba con Impa, Link escuchó una canción que provenía del centro del bosque y, por curiosidad, va a ver qué pasa. Al llegar al lugar, se encuentra con una bella chica rodeada de animales y acompañada por un amigo de nombre Ralph. Atentamente escucha la canción y platica un poco con Ralph y con la chica, de nombre Nell (Link más adelante se enterará que es mejor conocida como "Nell, la Doncella del Tiempo"). De pronto, Impa comienza a convulsionarse y de ella se desprende una sombra maligna que la estaba controlando. Esta sombra cobra forma propia, transformándose en una mujer, que se presenta a sí misma como Beran, la Sacerdotisa de la Obscuridad. Beran buscaba apoderarse de los poderes de Nell para sus maquiavélicos planes y, ante los ojos de Link y Ralph, se lleva a Nell utilizando su magia negra. ¿Cuál será el destino de Nell? ¡La nueva aventura de Link está a punto de comenzar!

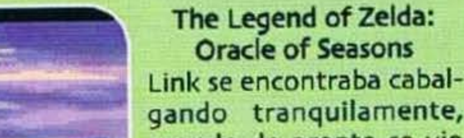








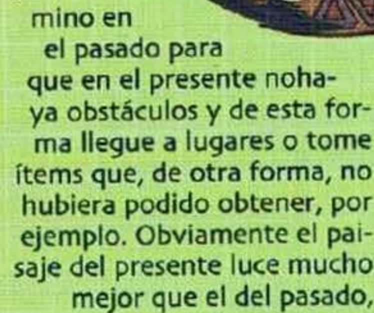


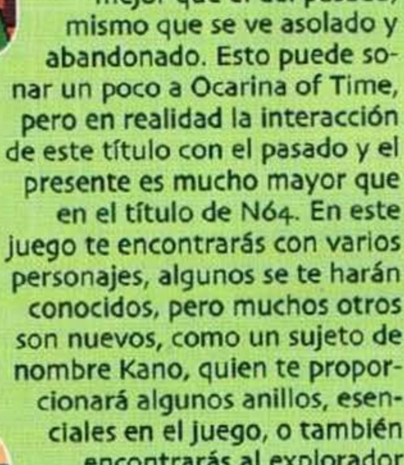


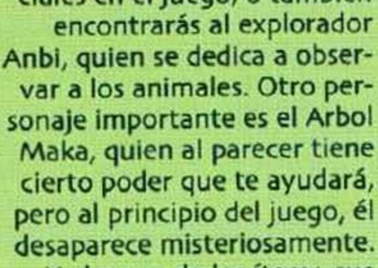
En este capítulo, Link debe utilizar su Harpa con melodías específicas (el Arpa no viene de "default" y tendrás que conseguirla), que le permitirán viajar del presente al pasado y viceversa. De esta forma podrá abrir camino en el pasado para que en el presente nohaya obstáculos y de esta forma llegue a lugares o tome ítems que, de otra forma, no hubiera podido obtener, por ejemplo. Obviamente el paisaje del presente luce mucho mejor que el del pasado, mismo que se ve asolado y abandonado. Esto puede sonar un poco a Ocarina of Time, pero en realidad la interacción de este título con el pasado y el presente es mucho mayor que en el título de N64. En este juego te encontrarás con varios personajes, algunos se te harán conocidos, pero muchos otros son nuevos, como un sujeto de nombre Kano, quien te proporcionará algunos anillos, esenciales en el juego, o también encontrarás al explorador Anbi, quien se dedica a observar a los animales. Otro personaje importante es el Arbol Maka, quien al parecer tiene cierto poder que te ayudará, pero al principio del juego, él desaparece misteriosamente.

Y algunos de los ítems que encontrarás son el Grappling Hook, para recoger ítems; el Cane of Somalia, para crear bloques de concreto; el Power Bracelet, indispensable para levantar objetos; y el Pea Shooter, para lanzar proyectiles. En este capítulo tu aventura comienza en el presente, pero de inmediato serás enviado al pasado por el mismo portal por donde escapó Beran y los primeros objetivos tendrás que resolverlos en el pasado.











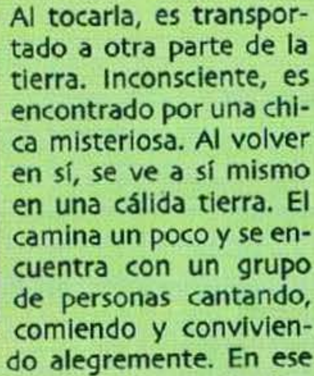




The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

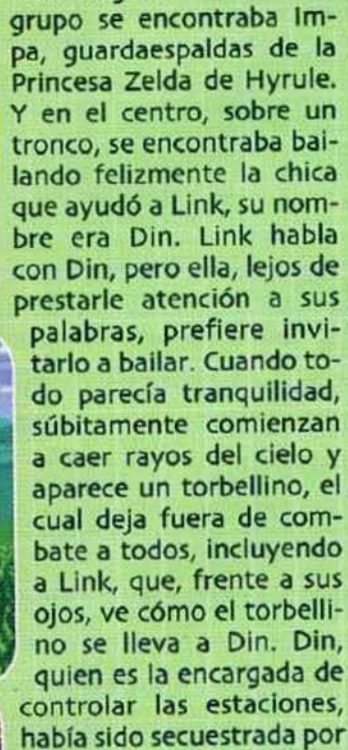
Link se encontraba cabalgando tranquilamente, cuando de pronto se vio en la necesidad de detenerse frente a un gran castillo. Al ir a investigar, entra al cuarto principal y encuentra la Trifuerza. Al tocarla, es transportado a otra parte de la tierra. Inconsciente, es encontrado por una chica misteriosa. Al volver en sí, se ve a sí mismo en una cálida tierra. El camina un poco y se encuentra con un grupo de personas cantando, comiendo y conviviendo alegremente. En ese grupo se encontraba Impa, guardaespaldas de la Princesa Zelda de Hyrule. Y en el centro, sobre un tronco, se encontraba bailando felizmente la chica que ayudó a Link, su nombre era Din. Link habla con Din, pero ella, lejos de prestarle atención a sus palabras, prefiere invitarlo a bailar. Cuando todo parecía tranquilidad, súbitamente comienzan a caer rayos del cielo y aparece un torbellino, el cual deja fuera de combate a todos, incluyendo a Link, que, frente a sus ojos, ve cómo el torbellino se lleva a Din. Din, quien es la encargada de controlar las estaciones, había sido secuestrada por















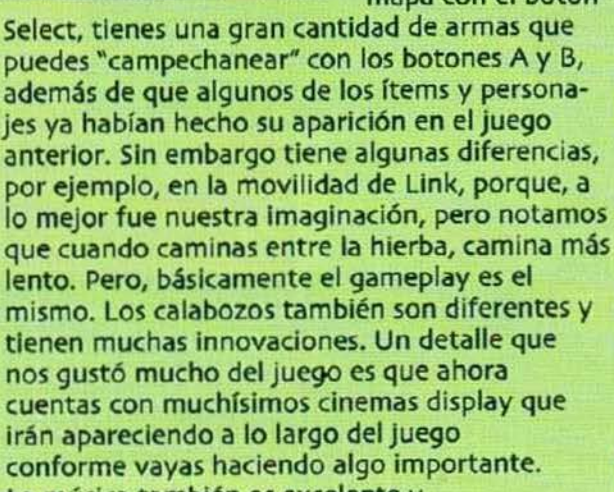




En este capítulo, Link debe cambiar las estaciones, con ayuda del Rod of Seasons (objeto que deberás encontrar después), para resolver acertijos específicos. Por ejemplo, un ítem puede estar escondido en una isla a la mitad del agua, por lo que Link deberá hacer que el agua se congele cambiando la estación a invierno y así podrá caminar sobre el hielo para tener ese ítem. O, por ejemplo, un ítem o una puerta pueden estar inaccesibles debido a lo duro de la tierra, por lo que Link deberá cambiar la estación a primavera, donde la tierra es más suave y es más fácil de excavar. En este capítulo podrás encontrarte con personajes que te ayudarán en tu aventura, como los Uura, Impa, el árbol Maka o la bruja buena Maple (que no sabemos si sea la misma de Link's Awakening). También tendrás ítems exclusivos en este título, como el Sligshot (resortera) para disparar bellotas; el Magnet Glove, para levantar y lanzar ítems metálicos; la Feather (pluma) para saltar; y la Shovel (pala), para excavar y obtener ítems.







Como puedes darte cuenta con las imágenes, este título es muy parecido a Link's Awakening y sí, se parece en el estilo de juego, ya que puedes ver el mapa con el botón Select, tienes una gran cantidad de armas que puedes "campechanear" con los botones A y B, además de que algunos de los ítems y personajes ya habían hecho su aparición en el juego anterior. Sin embargo tiene algunas diferencias, por ejemplo, en la movilidad de Link, porque, a lo mejor fue nuestra imaginación, pero notamos que cuando caminas entre la hierba, camina más lento. Pero, básicamente el gameplay es el mismo. Los calabozos también son diferentes y tienen muchas innovaciones. Un detalle que nos gustó mucho del juego es que ahora cuentas con muchísimos cinemas display que irán apareciendo a lo largo del juego conforme vayas haciendo algo importante. La música también es excelente y cuenta con melodías nuevas y clásicas de la serie. The Legend of Zelda: Oracle of Ages y Oracle of Seasons, son juegos que no debes perderte por ningún motivo. Recuerda que aparece en Mayo y ya estaremos hablando de él A Fondo y dándote algunos tips.

el asunto y descubre que su misión es la de rescatar a Din de las garras de Gorgon, quien tiene su guarida en el castillo del norte. Y para ello, necesitará encontrar los ocho fragmentos de una gran fuerza. Todo parece indicar que Gorgon está recibiendo órdenes del terrible Ganon, pero eso aún es un misterio... ¡La nueva aventura de Link está por comenzar!



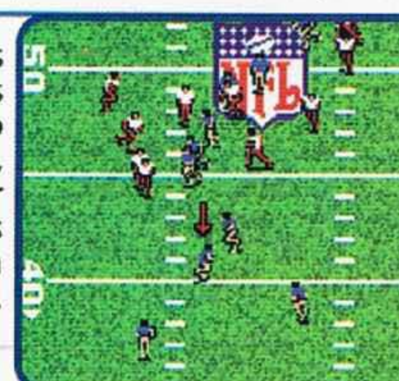






Para que no te quedes sólo con la última versión de Madden para tu GBC, ahora hay para ti una nueva versión aumentada para todos los fanáticos del Fútbol Americano: NFL Madden 2001, donde puedes jugar en tres diferentes modos que aquí te los vamos a explicar.

EA SPORTS MADDEN NFL 2001



Exhibition como en todos los juegos de deportes puedes jugar un solo partido, ganes o pierdas no repercute en nada, sino sólo por practicar y jugar contra el CPU para que más adelante seas todo un coach profesional de tus equipos favoritos.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado

3d6

Memoria

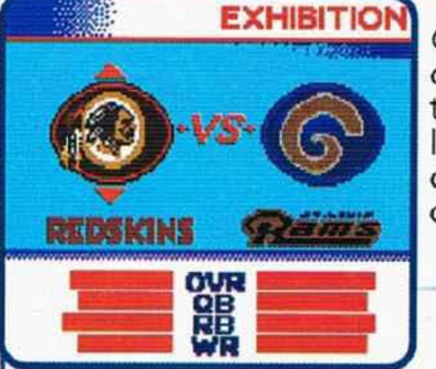
8 megabit

Categoria



Lanzamiento



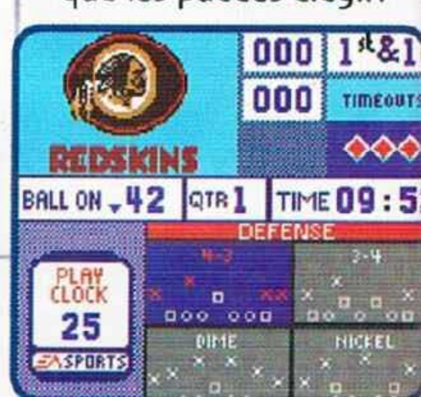


Como en todas las versiones de Madden podrás escoger toda la gama de equipos de la NFL donde también te dicen todas las característi-cas de todos los equipos.



Otro modo de juego es el Season, donde tienes que jugar por el Super Tazón desde el principio de la temporada; aquí también te enseñan cómo van las estadísticas de los demás equipos y como irían también los marcadores.

Aquí como siempre tienes oportunidad de hacer jugadas, las cuales son todo un mundo de posibilidades tanto ofensivamente como defensivamente, cada que tienes la oportnidad de escoger te dan también tiempo para que las puedas elegir.

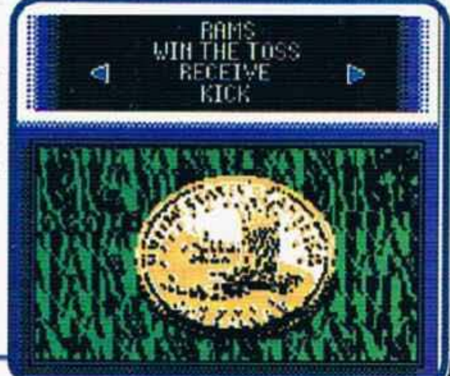


También existe el modo de Playoffs, aquí es jugar desde el principio las semifinales que el juego ya te da.



También algo muy innovador es que puedes jugar contra otro videojugador gracias al cable link.

Y puedes demostrar que eres todo un experto llevando a un equipo de fútbol americano de la NFL al campeonato.



Algo muy curioso que no todos los juegos de deportes tienen, es que te dejen empezar sin echar el clasico volado para que escojas patear o recibir.

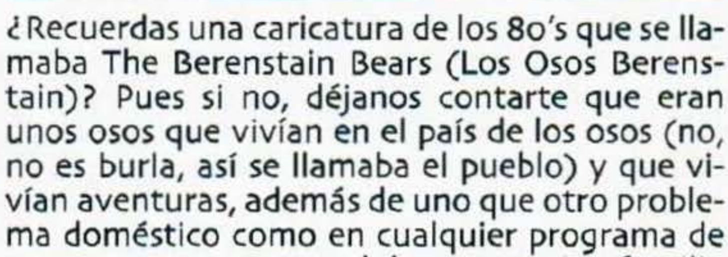
Lo bueno es que...

- Tiene varios modos de juego.
- Es de dos jugadores.
- Infinidad de jugadas para hacer.

Lo malo es que...

- Los sonidos no son muy buenos.
- Casi nunca hay intercepciones.

a fondo



¿Recuerdas una caricatura de los 80's que se llamaba The Berenstain Bears (Los Osos Berenstain)? Pues si no, déjanos contarte que eran unos osos que vivían en el país de los osos (no, no es burla, así se llamaba el pueblo) y que vivían aventuras, además de uno que otro problema doméstico como en cualquier programa de adolescentes. La familia se componía de Papa, Mamá, Hermano y Hermana (¡en serio, así se llamaban!), pero bueno, en realidad no sabemos el por qué se les ocurrió usar a esta serie para lanzar un juego sobre deportes extremos, pero aquí está y vamos a checarlo.

Compañia

Compatible

Clasificación

Sucede que en el país de los osos se abre una competencia de deportes extremos y la familia entra a participar, así que debes ayudarlos a pasar las diferentes pruebas de las que consiste el concurso.



En realidad no vemos mucho de "extremo" en los deportes, pues se ven bastante tranquilos, pero bueno, se pueden hacer piruetas y otras otras. En algunos eventos participa toda la familia y en otros sólo el cachorro que hayas elegido al principio del juego.



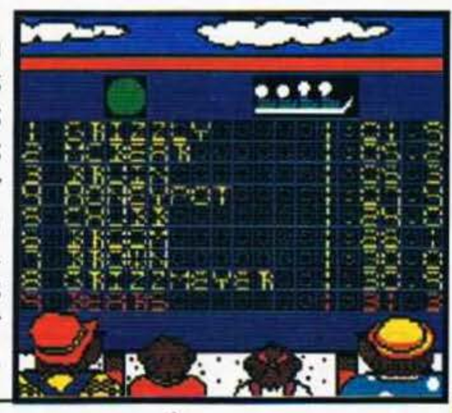






Hay seis dieferentes deportes para competir que son: Deslizamiento en tobogán, en trineo, ciclismo de montaña, carreras en balsa, en Cayac y en Monopatín; no preguntes, así se le llama a las patinetas en españa, lo que pasa es que este juego cuenta con la opción de selección de idioma, así que no tendrás problemas en entenderle.

Las animaciones están muy bien hechas (se ven muy chistosos los osos) y además puedes hacer diferentes piruetas en todas las disciplinas, algunas acrobacias deberás descubrir cómo hacerlas.



Lo bueno es que:
-Es un juego entretenido, aunque algo limitado.
-Las gráficas son buenas.

Lo malo es que:
-No tiene muy buena música.
-Es muy corto y tiene pocos deportes.
-Tiene pocos personajes.

Lo increíble es que:
-Los osos esperan a que cambie la estación para competir en diferentes eventos (en un momento hay nieve y en el otro es primavera).





THQ ha sido una de las compañías que han mantenido un status algo variado; a veces hacen un muy buen juego, otras un buen juego, así como también un juego regular. Esta vez veremos un juego que entra en la última categoría, basado en las carreras que T.J. Lavin hace para ir al supermercado en MTV.

Compañía
THQ

Compatible

Clasificación
E

Desarrollado
Handheld Games

Memoria
16 megabit

Categoria
deporte

Lanzamiento
2K diciembre



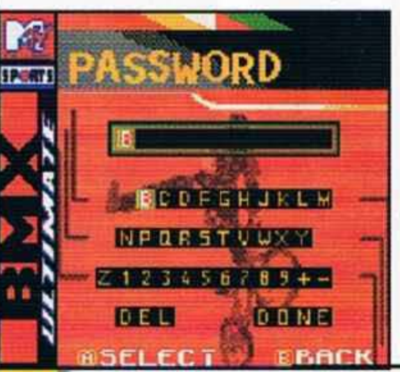
En este juego podrás (y tendrás) que enfrentarte a tus adversarios en diferentes competencias y pistas, ya sea en la calle, carreras de lodo o en pistas especiales.

Tienes diferentes acrobacias con distintos niveles de puntuación, que te permitirán seguir en el juego y avanzar a otras competencias y a más retos. En total son diez diferentes acrobacias, creemos que un juego así debería tener más, ya que en realidad son pocos personajes a elegir y no son muchas las pistas.

La movilidad de este juego es un poco mala, en especial que el personaje nunca deja de pedalear y es un poco difícil medir tu posición para tomar "vuelo" para alguna acrobacia. También el control deja mucho qué desear puesto que las vueltas las das muy cerradas y es muy fácil que te estés atorando en las esquinas de las rampas.

Pero no todo el juego es malo, tiene muy buenas animaciones de los corredores, tanto en sus movimientos normales como a la hora de hacer piruetas. Además de que tiene la opción de password para que puedas continuar cuando quieras con tu BMX y sus mejoras.

Según las acrobacias que realices, obtendrás dinero, con el que podrás comprar equipo nuevo y hacer que tu bicicleta sea mejor. Sentimos que las acrobacias no están muy bien balanceadas en cuanto a las puntuaciones, pues algunas que son más complicadas te dan menos puntos y otras más sencillas te dan mayor puntuación. Esto es un detalle del juego que le quita reto pues llega el momento en el que prefieres hacer acrobacias fáciles pero caras, a estar intentando mejores piruetas.



Lo bueno es que...

-La animación es buena.

Lo malo es que...

-Sólo a los grandes fans de las BMX les podrá agradar este juego.
-Las acrobacias no están balanceadas según su dificultad y valor.





Pokémon
Stadium
2
En total 3D
Nintendo 64
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.
www.nintendo.com

a fondo

Parece que la fiebre por la velocidad se puso de moda en el GBC, múltiples personajes, muchos estilos diferentes, modos y vehículos que te dejarán con la boca abierta, todos ellos con una constante: la velocidad.

Para empezar qué te parece si vamos de lo más pequeño a lo más grande, no creas que vamos a empezar por el menos importante, o por el que menos reto tiene, al contrario, vamos a empezar por el que se desarrolla en el ambiente más fuera de lo común.

Compañía

Electronic Arts

Desarrollado

RFX

Antz Racing

En 1988 el mundo del cine se vio invadido por una fiebre fugaz por los pequeños insectos, prueba de ello fue la aparición de la película de animación Antz, seguramente la recuerdas, en su versión americana, el elenco de voces de los personajes principales estaba plagada de figuras del mundo del cine como Woody Allen, Gene Hackman Dan Aykroyd, Anne Bancroft, Danny Glover, Jennifer Lopez, Christopher Walken, Sharon Stone. La repercusión de esta película fue tal que tuvo su primera incursión en el GBC con un cartucho con el mismo título de la película, y ahora luego de algunos años está listo para regresar, con un juego un poco diferente al primero pero no por eso menos divertido. En Antz Racing, compartirás la pista con Zeta, la princesa Bala, Weaver, Mandíbula, Cutter y Azteca, en dos opciones de juego, Quick Race y 4 Seasons. Lo curioso de estas dos modalidades es que a final de cuentas puedes correr en cualquiera de las pistas que hay, es decir, si tu selección es Quick Race, gracias a un calendario puedes escoger, (casi como azar) la fecha en la que quieres correr. Dependiendo de lo que marca el calendario puedes correr en cualquiera de las 2 modalidades que tiene cada estación, por eso la implementación del calendario. Si tu selección es 4 Seasons, correrás a manera de torneo por cada una de las sesiones del año y por supuesto en todas las pistas. Si bien el objetivo de estas carreras es ganar, nunca está por demás un poco de ayuda y precisamente para que esta "cláusula" se cumpla en Antz Racing cuentas con varios ítems, para no tener que mencionarlos todos, te vamos a comentar acerca del más útil, el ícono tiene forma de llave de herramientas, y te será muy útil porque cada vehículo tiene un nivel determinado de resistencia, esto quiere decir que si chocas contra los muros o contra los otros competidores, el indicador de resistencia de tu vehículo irá de amarillo a rojo hasta dejar inservible tu auto, cuando esto sucede pierdes mucho tiempo, por lo que te convendrá usar el ítem de la llave de herramientas, ya que con él, corriges el daño de tu bólido y sigues la carrera sin perder tiempo.



En general Antz Racing es un juego bueno, desafortunadamente los gráficos en las carreras dejan mucho qué desear, a pesar de que los ambientes en los que se desarrollan las carreras son originales, (hasta con un chicle masticado te puedes encontrar) esto no es suficiente para que en conjunto el juego sea completamente atractivo. La selección de los personajes es buena, la diferencia que indican entre cada vehículo es certera, lástima de la dificultad para diferenciar las letras en la opción de password.

Xtreme Wheels

Compañía

Spike Garage

Desarrollado

Spike Garage

Luego del éxito que tuvo el ExciteBike 64, no podía esperarse más que surgieran múltiples adaptaciones o bien versiones sobre el mismo tema, existen muchos juegos que salieron tratando de "competir o aprovechar el éxito" de Excite, pero hasta este momento nadie se había preocupado por programar un juego en el que se pudiera combinar el divertido y emocionante motocross con el bicicross. Xtreme Wheels es lo indicado para todos aquellos amantes de la velocidad, las subidas y las bajadas. En principio, podrás poner nombre al equipo que tú quieras, y luego podrás poner nombre a tu corredor, esto te será útil porque conforme ganes carreras, podrás cambiar la categoría y correr con motocicletas, cada vez mejor equipadas



La súper moto de nieve SRX 700 de Yamaha, es la más ligera del mercado, pesa sólo poco más de 26 lbs.

Nicktoons Racing

Compañía: Hasbro Interactive

Desarrollado

Otro de los claros ejemplos de los éxitos comerciales, no tan bien empleado como en el caso de Antz Racing es nada más y nada menos que Nicktoons Racing. Si alguna vez te imaginaste que podrías ver compitiendo a las estrellas de Nickelodeon, éste es el resultado. En Nicktoons Racing podrás competir con las estrellas más importantes de las series animadas de Nickelodeon como: Sponge Bob, Tommy, Eliza, Arnold, Cat & Dog, Dagget y Norbert. En sí el juego no tiene nada de espectacular al contrario, se trata solamente de competir en varias carreras para hacer puntos y así completar los campeonatos. El juego cuenta con dos modos de juego, Quick Race y Championship, para cualquiera de los dos lo primero que tienes que hacer es poner tu nombre... bueno lo que sea que quieras poner en tres espacios, luego seleccionas la "escudería" que en pocas palabras significa el nombre de la caricatura que quieres jugar, esto funciona como un parámetro para medir la dificultad del juego, luego seleccionas a tu personaje favorito, y en el caso de Quick Race, la pista en la que quieres correr.



A lo largo del camino te encontrarás con ítems diversos que te facilitarán la carrera, casi todos cumplen la misma función, lo interesante es que cada uno es diferente.

En general el juego es muy regular, no tiene mucho reto y es sumamente sencillo, los gráficos dejan mucho qué desear y la música resulta, luego de un rato de jugar, sumamente detestable. Quizá la única ventaja de este juego es que puede llegar a costar algo de trabajo concluir la opción de Championship, ya que no sólo calificas por la posición en la que termines la carrera, ni por los puntos que acumules sino por tiempo, a final de cuentas todo en este juego es que memorices más o menos la forma de las pistas y que tomes todos los ítems que se te aparezcan en el camino, de esta manera puedes garantizar concluir a tiempo el Championship.





Nicktoons Racing resulta en conclusión un juego ligeramente recomendable hasta para videojugadores principiantes y pequeños, y aunque lo único que podría salvarlo sería la emoción de correr con tus personajes favoritos, pues como lo mencionamos anteriormente, algunas veces hasta resulta difícil distinguirlos por lo mal hechos que están.

Un detalle interesante de este cartucho son los detalles, por ejemplo, para poder completar el primer circuito de carreras del cartucho tendrás que aprender a controlar el nivel de Stamina con la velocidad, es decir, tu corredor, tiene que controlar su esfuerzo y considerar las subidas y las bajadas para poder terminar la competencia a tiempo. Seguramente si jugaste el primer Excite, vendrán a tu mente varios recuerdos, y la ventaja es que a lo que ya conoces se le ha puesto el plus del uso de la Stamina. Para que te sea más sencillo adentrarte en este rollo de las bicicross, este cartucho te da la posibilidad de entrenar en tres diferentes modalidades, Speed Training, para pruebas de velocidad, Jump Training para que midas tus movimientos de despegue y aterrizaje, y Total Training para cuando te sientas listo para romper los récords que ya existen. En las tres puedes escoger entre varias opciones que te simplificarán mucho el trabajo a la hora de jugar. A pesar de que reconocemos que no suena muy atractivo, Xtreme Wheels merece una oportunidad, tiene un buen nivel de dificultad y está lleno de detalles agradables, como el hecho de que mejores tu bici, o bien que las pruebas se desarrollen en espacios abiertos y cerrados o bien de día y de noche. Juégalo, no te vas a arrepentir.



Nascar Racers

Otro buen título para los amantes de la velocidad, es Nascar Racers, donde la emoción de los bólidos se conjuga con una muy interesante propuesta de carreras con un ligero toque de fantasía, te suena interesante, pues no dejes de leer.

Para poder comenzar la emoción de Nascar Racers, es necesario que primero registres el nombre de tu escudería, con esto facilitarás algunos trámites posteriores, luego y una vez que personalices tu juego podrás escoger entre dos menús principales... sí, efectivamente, adivinaste, los menús a escoger son Championship y Quick Race, (¡ya deberías estar acostumbrado!). Una vez que selecciones el modo de juego podrás escoger entre cualquiera de estos corredores, Marc Mc Cutchen, (neutral en cuanto a beneficios), Megan Fasser (veloz, pero complicada para utilizar) Steve Sharp (el menos bueno de todos), Carlos Rey (su característica especial es muy interesante) y el buen Hondo Hines (para nuestro gusto, el mejor). Una vez que lleves a cabo tu selección podrás escoger entre cuatro lugares diferentes para que se desarrolle la carrera.



El reto y lo verdaderamente emocionante y rescatable de este juego, es que necesitas conocer muy bien las capacidades del vehículo con el que estás compitiendo, ya que una vez que estés corriendo en la competencia, podrás ver en la parte inferior derecha de tu pantalla tres barras que indican diferentes estados del vehículo, Car, Extra y Fuel. Car es un indicador para ver los daños de tu vehículo, mientras más contactos tengas, más fácil te será continuar con la carrera. Extra es la barra que indica el uso de una especie de particularidad de cada auto, es decir, cada auto tiene una característica particular para ir más rápido o para evitar choques etc., así dependiendo del auto que tengas podrás hacer diferentes cosas para ganar las carreras. Fuel es el combustible, y lógicamente si se te acaba el combustible, pierdes la carrera. Para que no te quedes completamente vacío de ninguno de estos tres elementos, a lo largo de las pistas encontrarás flechas de diferentes colores que te ayudarán a mantener un nivel óptimo para cada barra indicadora, y así termines y ganes las carreras.

Nascar Racers es un juego muy común, los elementos que lo forman no sorprenderán mucho a nadie y honestamente el juego pasa sin pena ni gloria, es algo complicado al principio acostumbrarse a las barras indicadoras pero una vez que lo logras, ya la hiciste. La sensación de velocidad es muy regular y los gráficos simplemente están bien. Es una buena opción si empiezas con juegos de carreras.

Compañía

Hasbro Interactive

Desarrollado



Cómo hablar de velocidad y carreras sin darle un lugar muy especial a las motos... precisamente para hacer más completa esta revisión, échale un ojo a lo que Road Rash tiene para ti.

Imagínate que por un momento tienes la oportunidad de competir en una carrera de motos, en la que se juega mucho dinero, dinero con el cual puedes mejorar tu moto, y en la que una de las reglas es burlarte de la policía y hacer lo que está en tus manos por llegar al primer lugar; pues eso precisamente lo puedes hacer en este cartucho...sigue leyendo.

Para empezar, este juego cuenta con varias opciones, Link Race, con la que obviamente puedes competir con otro jugador vía cable link, Select Track, en donde escoges la carrera que más te llame la atención, o más bien la que se ajuste a tus posibilidades económicas.

A lo largo del camino encontrarás varios elementos que pueden o no ayudarte a recuperar terreno, el juego es muy parecido al legendario Pole Position, en el sentido en que tienes que ir "alcanzando" a los competidores que van delante de ti, eso tan sólo en esencia, ya que este cartucho está lleno de detalles muy divertidos. Para que puedas eliminar a los competidores que se te presentan puedes emplear el botón B, con dicho movimiento el corredor usa su brazo para hacerse camino, y así poder avanzar sobre el contrincante, lo más divertido es que conforme avances puedes robarle a tus oponentes diferentes objetos con los que haces más efectiva la tarea de quitarlos del camino. Hasta este momento, ¿Road Rash suena bastante divertido no?, pues prepárate porque lo mejor apenas empieza, como te mencionamos anteriormente encontrarás varias cosas en el camino, como conos que te ayudan a saltar o manchas de aceite que te hacen resbalar, o autos en sentido contrario con los que puedes chocar, pues bien, lo mejor es que también puedes toparte con ¡Policías! ; ellos harán todo lo posible por alcanzarte y detenerte, y si eso sucede automáticamente quedas detenido y pierdes la competencia. Para calificar en cada carrera debes quedar entre los 5 primeros lugares, con esto aseguras algo de dinero y la opción de seguir compitiendo.



A pesar de que se trata de un juego en el que compites por dinero, Road Rash está lleno de detalles divertidos, no esperes mucho en cuanto a gráficos, pero sí en cuanto a diversión. La sensación de velocidad y el control de tu moto son muy buenos, y como el reto depende de qué tan bueno seas conduciendo y librándote de tus oponentes (además de policías animales y demás cosas que encuentras en el camino). Road Rash resulta en resumen, un juego muy recomendable adictivo y divertido.

Compañía

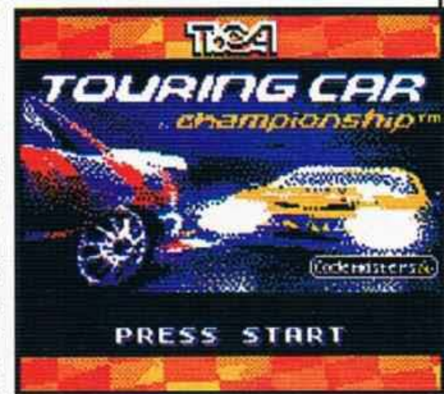
Desarrollado

3d6 Games

* La película de live action de Spiderman se estrenará tentativamente para el próximo verano del año 2002 *

Toca Touring Car

En caso de que seas de los que prefieren correr en pista normal, está esta opción, ya que Touring Car, es en sí un juego que le tira más a lo profesional. Este es un juego típico de carreras, la ventaja es que tiene además de las que seguramente ya te imaginaste (Championship y Single Race) una que también es tradicional: Time Trial. En este cartucho no hay mucho qué hacer, en realidad el secreto está en que te gusten este tipo de juegos y en que te acostumbres al manejo del control y sobre todo al uso del freno. Para empezar deberás hacer en todos los casos una ronda de clasificación, dependiendo de cómo califiques, te colocarás en la posición de salida. Lo demás honestamente es sumamente repetitivo, ya que en general las pistas no tienen mucha originalidad y los escenarios son muy, pero muy parecidos. Algo de lo poco rescatable de este título son los gráficos a pesar de lo que acabas de leer, los autos están bien definidos y los valores del juego están bien aprovechados. Lo que sí verdaderamente está como para tomar el auto y escapar de la carrera es el control de los vehículos, a pesar de que están las escuderías y marcas más importantes de esta serie, los autos no varían mucho en cuanto a capacidades, pero sí en cuanto a forma y estructura (de ahí el comentario de los buenos gráficos). En general recomendamos este juego sólo para aquellos que gustan de juegos de carreras "serios" o para quienes gustan de este tipo de juegos con dos jugadores (puedes competir con alguien vía cable link), el reto es bueno si consideramos que lo más complicado es tener control del vehículo, aunque si te gustan los juegos un poco más sencillos... mejor sigue leyendo.





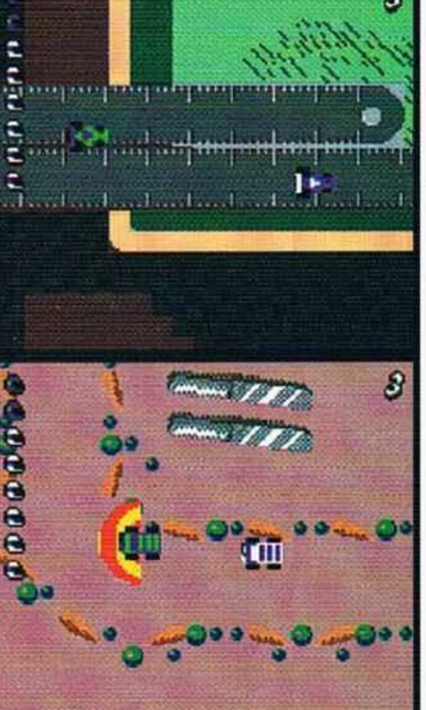
Micro Machines V3.



Seguramente sabes a qué nos referimos cuando hablamos de los Micro Machines, y seguramente como buen lector de Club Nnintendo, conoces ya la versión de N64, Micro Machines 64 Turbo, si es así seguramente te sorprenderás de la muy buena traslación que lograron para el mejor sistema portátil. En Micro Machines V3, podrás seleccionar cualquiera de los 8 personajes principales, entre los que están el intrépido Spider, la veloz Cherry, el loco Dwayne, etc. Principalmente el juego está conformado por 4 opciones, que afortunadamente difieren en lo absoluto de lo que hemos visto. La opción principal es Head to Head, en esta opción compites contra otro corredor, controlado por el CPU, hay tres modalidades para este modo, Begginers, Tricky y Difficult. En este modo tienes que ganar a tu contrincante por puntos, cada corredor empieza la competencia con 4 puntos, representados por cascos de diferente color, cada vez que un competidor logra sacar la mayor ventaja de su adversario obtiene un punto y gana aquel que tiene más puntos al terminar las vueltas especificadas para cada pista.

Compañía
THQ
Desarrollado
Novalicius

La opción de Challenge es lo más parecido a una competencia normal, en este modo correrás en diferentes pistas para conseguir romper los récords de tiempos establecidos. En Time Trial tu misión será llegar en primer lugar en cada una de las pistas, pasando siempre por los tres modos antes mencionados. Finalmente está la opción Time Trial Single Race, en la que escogerás qué pista es la que quieres correr en una carrera única. En cualquiera de los casos anteriores, cada vez que pierdes, pierdes una oportunidad de tres, si las pierdes todas vuelves a empezar, y en caso de que te aburras y quieras terminar, cuentas con una opción de password. Definitivamente lo mejor de este cartucho es que a pesar de tener como base el hecho de competir en carreras, éstas son muy diferentes a lo que estamos acostumbrados; por otro lado la variedad de las pistas, la originalidad y los múltiples detalles de los escenarios donde se desarrollan las carreras hacen de este un juego muy completo. La diversidad de los vehículos compensa bien los detalles de gráficos que se les escaparon. En cuanto a movilidad y música, el juego cumple satisfactoriamente sin mayor comentario. En general Micro Machines V3, es un juego muy recomendable sobre todo para quienes buscan alternativas en lo que a juegos de carreras se refiere.



Eduardo Nájera es el segundo mexicano de nacimiento considerado para un draft de jugadores para la NBA

Disney's Magical Racing Tour

Si tus juegos de carreras favoritos son más bien los que se parecen al legendario Mario Kart, Magical Racing Tour es tu opción. Condimentado con una sencilla pero original historia, en este cartucho tendrás que competir en un torneo para las piezas de un artefacto que sirve para producir los fuegos artificiales en el parque de diversiones más conocido en el mundo, Disney World. De la mano de Pepe Grillo, correrás a través de las atracciones más conocidas, como: los Piratas del Caribe, Splash Mountain etc. El juego tiene dos modos de juego, el de carrera sencilla, y el de Tournament. En ambos casos el juego es sumamente similar. Lo primero que tienes que hacer es escoger a tu personaje favorito, seguramente te sorprenderás cuando estés frente a la elección de tu personaje, ya que la mayoría son personajes poco conocidos que han aparecido en series como Pato Aventuras, o Goofy la Película. Para conseguir la parte faltante de la máquina de fuegos artificiales, tienes que llegar en primer lugar, pero eso no es todo, si quieres conseguir la bandera de cada pista tendrás que correr y ganar otra vez. Finalmente si quieres conseguir la copa de cada pista, tendrás que recolectar las 8 copas escondidas en la pista que estás recorriendo, el problema es que cuentas con tiempo determinado y no es tan sencillo. Una vez que consigues todas las banderas y todas las copas, podrás acceder a los personajes ocultos y correr en la más difícil de las pistas: Splash Mountain. A pesar de ser un juego con una mecánica sumamente conocida, hay que resaltar que los ítems tienen efectos particularmente ingeniosos y divertidos, pero que no pasan de ser los que ya todos conocemos, lo interesante está en que algunos no los puedes usar si no tienes suficientes monedas, las monedas las encuentras en el camino, pero algunas veces es algo arriesgado tomarlas porque puedes perder el control del vehículo que conduzcas y así la carrera. Gráficamente deja mucho qué desear, a pesar de que los escenarios son originales. Entre cada determinado número de pistas hay un Bonus Race, en el que tienes que recolectar 30 monedas, esto le agrega un poco de frescura al juego. En general lo único que es verdaderamente rescatable del juego es la originalidad, lo recomendamos ampliamente para quienes disfrutan de juegos no muy complicados, de fácil control, o bien para verdaderos fans de Disney.

Compañía
Activision

Desarrollado
Cristal Dynamics





Test Drive 2001



Si conoces o alguna vez jugaste Test Drive, cuando veas esta versión para el GBC, seguramente te sorprenderás. Empecemos por lo bueno, (que es poco de verdad) el juego es parecido a la versión de N64, en este también tienes múltiples opciones a escoger, entre las más destacables, están el Single Race y el Tournament. El chiste del juego como en todos los que ya leíste tu meta es llegar en primer lugar, de esta manera puedes recorrer más y más complicadas pistas en los lugares más exóticos, y de paso hacerte de dinero para mejorar el rendimiento de tu auto, dependiendo del lugar en el que termines cada competencia, puedes aumentar tu velocidad, tracción, hacerte de algunos turbos, etc. El control del vehículo es muy regular así como los gráficos de los autos, hay que considerar que este es un rubro muy importante, ya que cuando consigues una buena cantidad de dinero puedes comprar mejores autos, y aún así la diferencia sigue siendo mínima. Otro buen detalle es el aprovechamiento de la pantalla, ya que está configurada de tal manera que tienes varios indicativos para conducir de la mejor manera, hay una flecha que te avisa hacia dónde tienes que girar, y en la parte inferior derecha puedes ver tu posición en la pista y la de tus oponentes. Finalmente lo verdaderamente rescatable son los detalles de las pistas, ya que dependiendo el lugar donde corras, hay letreros o detalles que hacen los ambientes más coloridos e interesantes, como cuando corres en Los Angeles, donde puedes ver un letrero de Hollywood, o cuando corres en New Orleans, donde puedes ver múltiples letreros de la fiesta de Mardi Gras. Test Drive 2001 es un buen juego a secas, no esperes mucha acción ni mucha diversión, más bien prepárate para un tedioso y complicado dominio del control y muchas horas jugando para hacer dinero y conseguir un mejor auto que con el que empiezas la competencia.

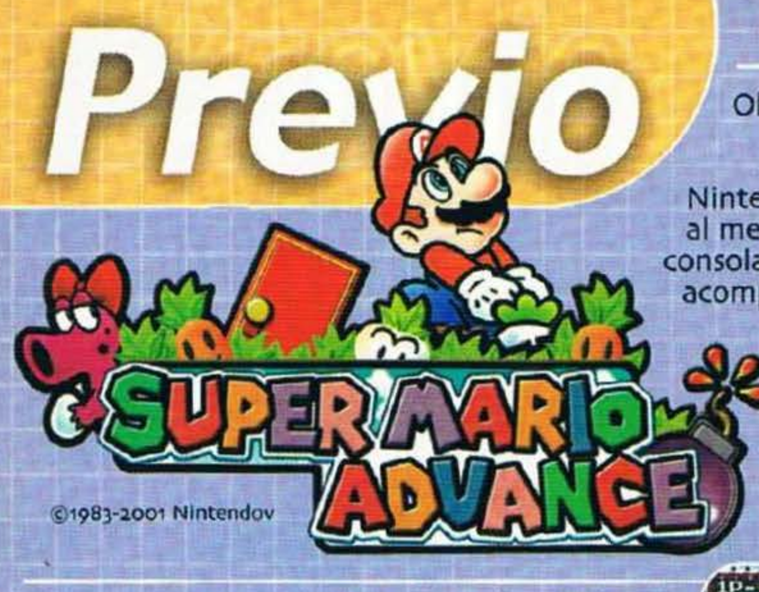
Compañía
Infogrames

Desarrollado



* A principio del siglo pasado en los bares se vendían bebidas de fruta sin alcohol conocidas como "dopes" *

Previo



Obligatoriamente, cuando Nintendo lanza al mercado una consola, debe ser acompañada de un cartucho de acción de plataformas que lo protagonice el plomero italiano más famoso del mundo, Mario. Y, por supuesto, el Game Boy Advance, nuevo sistema portátil de Nintendo y que salió a la venta el mes pasado, tuvo como cartucho debutante a Super Mario Advance, el primero de Mario de la nueva generación de videojuegos.

Sinceramente nos hubiera gustado mucho ver una aventura totalmente nueva de Mario, ya que, como te lo habíamos dicho hace algunos números, este juego es tan sólo una reedición de Super Mario Bros. 2, título que originalmente te apareció para el Nintendo Entertainment System hace ya diez años aproximadamente. Pero, a pesar de que ha pasado mucho tiempo, Super Mario Bros 2 sigue fresco en la mente de muchos videojugadores gracias a la primera reedición que tuvo en el cartucho de SNES, Super Mario All Stars, hace como ocho años (si te acuerdas, ese juego era un compendio de los juegos de Mario para el NES, pero gráficamente mejorados). Y si recuerdas, Super Mario Bros 2 salió primero en América y algunos años después en Japón.



Así pues, Super Mario Advance en realidad es la tercera versión de Super Mario Bros 2, pero ya tuvimos la oportunidad de jugar la versión japonesa de este gran, gran título, y creemos que tiene diferencias suficientes para convertirlo en un juego único. Tal como te lo dijimos en aquel número, éste tiene dos modos de juego: Super Mario Advance y Mario Bros., este último es el modo de multiplayer.

Compañía

Nintendo

Compatible con

game link cable

Jugadores

simultaneos

Clasificación



Desarrollado por

Nintendo

Memoria

PENDIENTE

Categoría

Acción

Lanzamiento

Junio 2001



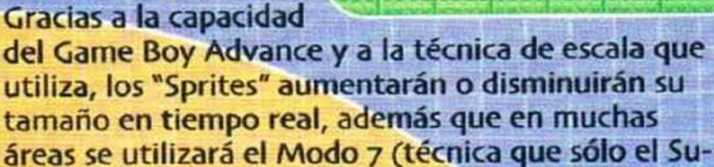
Aquí puedes escoger entre cuatro personajes disponibles, Mario, Luigi, Peach y Toad. Cada uno de ellos tiene habilidades diferentes. Mario es el personajes más balanceado, tiene buena velocidad, su salto es estandar y la velocidad con la que carga o saca los ítems del suelo es normal. Luigi es un personaje muy útil, ya que es el que más alto salta y, como Yoshi, puede permanecer un tiempo en el aire y así podrás calcular bien tu caída, pero su desventaja es que saca los objetos un poco lento. Peach también tiene cualidades especiales, pues al saltar puede flotar bastante tiempo, como si volara, y así podrás alcanzar lugares difíciles para otros personajes o puedes atravesar un gran barranco sin problemas. Tal vez no salta muy alto y tiene como desventaja que es la más lenta en cargar los ítems. Y Toad es el personaje más rápido y el que más rápido saca las remolachas de la tierra, pero su mayor defecto es que es el que salta menos alto. Además de estas características, todos los personajes, al agacharse por unos segundos, comenzarán a brillar y así podrán hacer super saltos (el más beneficiado es Toad). Además de esto, en el camino podrás hacer que aparezcan los "Starman" (las estrellas que al tomarlas te hacen invulnerable por cierto tiempo) al tomar cierto número de cerezas. Y también están los ítems "Pow" que al lanzarlos, provocarás un pequeño terremoto que sacudirá a tus enemigos y así podrás tomar ventaja.



*Entre 300 y 400 mil pesos se invertirán para la remodelación del velódromo del CDOM ya que es sede



En Super Mario Advance te vas a encontrar con el juego de aventura, donde tendrás que recorrer un extraño mundo que está siendo controlado por el maligno Wart. A diferencia de los otros Marios, aquí no podrás eliminar a tus en emigos cayéndoles encima y tampoco tendrás ítems especiales para disparar o volar, como la flor o la pluma. Aquí la base para atacar y abrirte paso es sacar objejtos del suelo, como remolachas, por ejemplo, para lanzárselas a tus enemigos. También puedes cargar a los mismos enemigos para lanzarlos contra otros o utilizar los proyectiles que te lanzan en su contra.



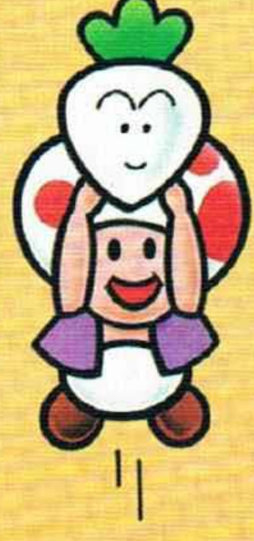
Lo novedoso de este título es que en todo el juego habrá efectos especiales que no tenían ninguna de las versiones anteriores. Gracias a la capacidad del Game Boy Advance y a la técnica de escala que utiliza, los "Sprites" aumentarán o disminuirán su tamaño en tiempo real, además que en muchas áreas se utilizará el Modo 7 (técnica que sólo el Super Nes podía ejecutar en su época), por lo que los efectos de rotación y escala estarán a la orden del día, haciendo a este juego más dinámico.



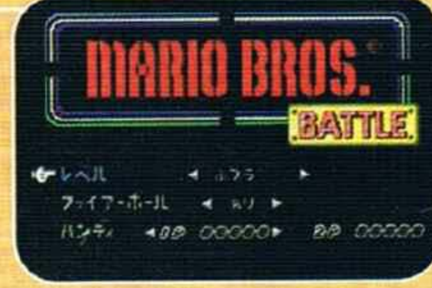




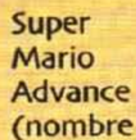




En la opción de Mario Bros., te encontrarás con el clásico juego del mismo nombre, donde Mario y Luigi estarán en las cloacas acabando con todos los enemigos y utilizando el ítem de "Pow". Este modo es multiplayer y podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos al conectar cuatro Game Boy Advance en el Communication Cable (recuerda que nada más necesitarás un cartucho). Como te has de imaginar, si participan los cuatro jugadores en este modo, se hará un completo relajo, ya que hasta podrás lanzar a tus compañeros a los enemigos.









Super Mario Advance (nombre que es casi seguro que tendrá la versión americana), será uno de los primeros en aparecer en América este 11 de Junio y, sin lugar a dudas, una excelente opción para estrenar tu sistema. Los fans de Mario no deben dejar pasar esta gran oportunidad.





Una forma de tener a tu muñeca favorita en un videojuego es convirtiéndola en "genio", volando por los aires sobre su alfombra mágica.La historia empieza cuando Barbie y sus amigas, Fiera, Sylvia, Marid y Terra disfrutan de un día de campo fuera del palacio de la ciudad de cristales. Cuando de pronto llega el malvado Sultán Kadral, que en cuanto tiene la oportunidad secuestra a las 4 amigas de Barbie y las inutiliza de sus poderes, manteniéndolas atrapadas cada una en su lámpara.



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento









En cuanto las atrapa Barbie en su genial alfombra mágica sale a la búsqueda de sus amigas para salvarlas de las garras del malvado sultán, quien las esconde en lugares de difícil acceso y diferentes elemenetos. (en el aire, en el agua, en las rocas y en el fuego)





Para poder pasar al siguiente nivel, tienes que encontrar 4 cristales que debes dejarlos a la Reyna de la ciudad de cristales y ella te va a entrenar con un minijuego para que puedas seguir adelante en la búsqueda de tus amigas.

Empiezas en la ciudad de cristales; tienes que hablar con todos los nativos para que te den pistas.
Por ejemplo, un buen hombre pierde su arpa y tienes que ir a buscarla para regresársela y se vayan desbloqueando las escenas.





Se cree que el origen de Merlin data del año 500, de un poema celta y su nombre original era Myrddin

Ya que tuviste tu primer entrenamiento, pasarás a otro minijuego, en el que debes ir recuperando las esferas que van cayendo. Cada que se te cae una esfera vuelves a empezar con un corazón menos y se te borran las esferas que ya recuperaste.





Para poder abrir las lámparas debes encontrar los anillos mágicos para cada una de ellas, ya que encontraste los 4 anillos, tendrás que enfrentarte contra el malvado sultán.

La muñeca BARBIE® fue introducida originalmente en 1959, basada fundamentalmente en la forma de vida de la mujer actual (dependiendo de la época) El cofundador de Mattel, Ruth Handler, se inspiró en su hija Bárbara jugando con muñecas de papel, para crear lo que con el tiempo ser convertiría en el ícono de las muñecas por excelencia.

Más de un billón de muñecas BARBIE® incluyendo, claro a varios otros miembros de familia) han sido vendidos desde su fecha de aparición; si colocaramos en un fila, todas las muñecas que se han vendido, podríamos dar más de 7 veces la vuelta a la tierra. De alguna manera el éxito de BARBIE radica principalmente en el reflejo exacto de la mujer dinámica, fresca, triunfadora e inteligente que todas las niñas pretender ser. Ha sido tal la penetración comercial de BARBIE® que apenas el año pasado cumplio sus primeros 41 años, con un futuro prometedor para seguir en el gusto de sus fans, por muchos, muchos años más.





En cada nivel te puedes encontrar a alguien que te va a dar la oportunidad de hacer un minijuego y así tener más experiencia como videojugadora.
Otro minijuego es en el que te sale una pequeña nube y cada que caminas dejas una flor tu misión es llenar el piso de flores y así terminarás tu entrenamiento.

También con diferentes ítems que vayas encontrando puedes hacer que tu amiga Barbie vaya más rápido, sea más ágil, etc. y puedes hasta cambiarle el color a la alfombra mágica.

Este gran título tiene otro modo que es el Activity Mode, aquí tienes la oportunidad de jugar los minijuegos sin tener que abrirlos durante el juego, y sin tener que hacer alguna prueba para sacarlos sólo los tendrás que escoger.

Este título en cuanto a gráficos se refiere es muy bueno porque están muy bien caracterizados los personajes, la música es muy tranquila.

Segunda opinión

Claro que para este mes de los niños no podía faltar un título para las pequeñas videojugadoras basado en los personaje que ya muchas han de conocer, claro estamos hablando de Barbie en su aventura llamada Magic Genie Adventure. Aquí tendrás una gran aventura en la cual las videojugadoras deberán hacer algunas investigaciones para encontrar objetos o hacer intercambios para avanzar en la historia. Este es un buen título, ya que tienes que explorar, además de estar preguntado a las personas para obtener información que te sea útil, la verdad esto es bueno, como en los RPG's.

Si te gustan los juegos de aventuras he investigación y eres fan de Barbie te recomiendo mucho este título.

EWAWO



Lo bueno es que...

- Tienes muchas pruebas para hacer.
- Tiene modo de minijuegos.
- Tienes que abrir todos los niveles.

Lo malo es que...

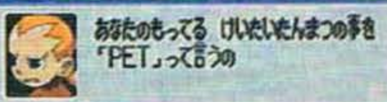
- Los laberintos son complicados.
- No te eliminan o no pierdes nunca.
- Están muy escondidos los ítems.

Previo

MEGAMAN EXE

Otro de los juegos que por lo regular no falla en ningún sistema, es: Megaman, quien, a más de 10 años de su aparición, aún conserva ese "algo" que hace que todos los videojugadores estemos al pendiente de nuevas apariciones. Megaman Exe, título que Capcom anunció desde el Spaceworld del año pasado, apareció simultáneamente en Japón con el GBA el pasado 21 de Marzo. Su nombre definitivo fue Battle Network Rockman Exe y es seguro que aquí en América llegue sin el Battle Network y en lugar de Rock, sea Mega.







Enzan



Seguramente, al ver las fotografías y las ilustraciones, pensaste lo mismo que nosotros... "órale, ese Megaman no se parece a los que yo ya conocía, pero no está tan mal... y el juego está... el juego está... está... ¿de qué #$% se tratará?". Efectivamente, este juego es totalmente diferente a los demás Megaman, tanto gráficamente como en el gameplay.

Compañía



CAPCOM

Compatible con



Jugadores



Clasificación

N/D

Desarrollado por

CAPCOM

Memoria

N/D

Categoría

RPG

Lanzamiento

Junio 2001

Para empezar, este juego no es un juego de acción, es un extraño juego híbrido de la combinación de los juegos de RPG y los juegos de cartas, donde sostendrás batallas por turnos. Esto evidentemente se escapa completamente del concepto de Megaman (también Megaman Legends, o Megaman 64, pero por lo menos en esos juegos sí había acción), pero no significa que sea malo, ¿o sí?

Net

Otro asunto que saca de onda es que en este juego tú no controlas a Megaman... bueno, sí, pero no (ja ja ja ja). Se supone que aquí tomas el rol de un chico llamado Net quien controla a Megaman y este héroe a su vez, deberá encontrar y derrotar a un virus maligno dentro de un mundo virtual. Tu responsabilidad como Net, es llevar a Megaman por todos los mundos virtuales sosteniendo batallas en tiempo real, además de proveerlo de armas y movimientos especiales.

Mail



Las batallas toman lugar en un plano con vista de lado (un poco angulada, como la de Final Fight) y debes mover a Megaman de cuadro en cuadro como en un juego de ajedrez, para llegar al enemigo.

Los gráficos, como puedes darte cuenta, son realmente buenos, similares o incluso superiores a los del SNES, además cuenta con muchos efectos especiales que sólo el GBA puede hacer. En este título podrás encontrar a muchos personajes conocidos de la serie, pero con un nuevo "look", como Roll, Woodman, Fireman, Iceman, Gutsman y Protoman; y, por supuesto, también hay muchos personajes nuevos, como Mail Sakurai, Saroma y Enzan (éste último al parecer controla a Protoman). También podrán participar cuatro jugadores simultáneos, pero es posible que sólo sea para las batallas y probablemente no podrán participar en el modo de historia.



Megaman Exe definitivamente se sale por completo del concepto de Megaman, pero aún así promete ser uno de los mejores juegos para este sistema. Muy pronto tendremos más noticias de este título de Capcom.

Teacher



Ya tennía rato que Capcom no se inmiscuía con los RPG's, sobretodo en un sistema para Nintendo, pero es bueno que una compañía tan buena regrese. Como es de esperarse, Capcom siempre se preocupa por los consumidores, es por eso que han decidido implementar este juego tanto para los propietarios del Game Boy Color como para el gran y ancestral "tabique".

Metal Walker toma lugar a finales del siglo XXI, justo después de que un nuevo elemento ha sido descubierto, el cual se implementó para construir gigantescos robots. Estas nuevas creaciones le han servido a la humanidad tanto como herramientas o como armas, pero un nuevo metal mucho más resistente ha salido a la luz, por lo que una nueva sociedad de Core Hunters o cazadores se proponen apoderarse de todo este metal gracias a que es muy valuado. Aquí es donde comienza la aventura, al tomar el rol de esta versión del caza-tesoros, te sumergirás en el mundo de Metal Walker en busca de tu padre, quien se extravió en la última expedición en la que ambos trabajaban.

El juego se caracteriza por tener varios aspectos interesantes en su haber y un buen ejemplo son los modos de batalla. Aquí no es como en los clásicos juegos de RPG, en donde por medio de comandos realizas diversas acciones como atacar o utilizar una magia si no que es algo así como un juego de empujones. ¿Por qué? Bien, pues porque simple y sencillamente tienes que indicar el ataque y la fuerza con la que se desplazará tu robot para atacar al oponente. Sencillo pero no tan aburrido como seguramente lo estás pensando. Cuando obtienes ciertos ítems, puedes activarlos para que aparezcan al azar en el área de combate, por lo que si tú pasas sobre de él, podrás hacer un ataque especial o regenerar tu energía, por lo que siempre tienes que estar checando lo qué hay dentro del área y no simplemente agarrar lo que sea; ésto le da un toque de estrategia sin complicarte demasiado la existencia.

Lo más interesante de todo esto, es que al obtener los datos de los enemigos a los que te enfrentas, podrás ir subiendo de nivel a tu robot, ya sea para darle mayor velocidad, fuerza en sus ataques o simplemente resistencia para cuando es atacado. Claro esta que todos estos elementos dependen bastante de los robots a los que les hayas robado su estructura, por lo que te recomendamos mucho el utilizar el scaner dentro de las batallas para que así pongas bien ponchado a tu robot desde un principio.

Lógicamente el mapa que tendrás que explorar para encontrar nuevos contrincantes es muy extenso, casi tanto como la variedad de enemigos, por lo que esto te garantiza un buen período de entrenamiento y otro tanto para ser todo un maestro.
Este es un juego bastante original y en definitiva un título para el Game Boy que podrán disfrutar todos, sobre todo en su modalidad de versus, en donde dos jugadores podrán enfrentar a sus creaciones en un duelo a muerte (bueno, no es para tanto).

F-ZERO
MAXIMUM VELOCITY

Antes del F-Zero X para el Nintendo 64, el original F-Zero fue el primer título de Nintendo para el SNES que le puso un nuevo estándar a la velocidad en las carreras de autos. Ahora hay un nuevo título en espera para el mercado americano que te dará más velocidad y más reto... y lo mejor es que lo podrás llevar a donde quieras: F-Zero: Maximum Velocity. Este juego también apareció simultáneamente con el Game Boy Advance en Japón y lo hará de la misma forma el 11 de Junio en este continente, pero al parecer su nombre será F-Zero for Game Boy Advance.



F-Zero GBA es un juego totalmente nuevo, repleto de pistas nunca antes vistas y vehículos de estreno, aunque claramente conserva la esencia de F-Zero. La historia se sitúa 25 años después del juego del SNES y los descendientes de los famosos pilotos, como el Captain Falcon, pondrán a prueba sus habilidades al volante en un sinnúmero de pistas con trampas difíciles de esquivar, rampas y agujeros mortales, abordo de rapidísimos y modernos bólidos. Muchos de estos autos están ocultos y deberás descubrirlos ganando las difíciles competencias. Hay dos vehículos nuevos que más llamaron nuestra atención. Uno es el Hot Violet, que es piloteado por una chica de nombre Migan, y el otro es el Fire Ball, que lo pilotea Mickey Marks.

Para satisfacer a todos los fans de esta serie, Nintendo tenía que hacer un trabajo súper espectacular y mejor que el que hizo en F-Zero X para N64 y, créenos, lo lograron. Gracias a los 32 bits del Game Boy Advance, este título consigue dar una sensación de velocidad nunca antes vista en un sistema portátil. ¿Recuerdas que F-Zero fue el primer juego, junto con Pilotwings en utilizar el Modo 7 de SNES (recuerda que el Modo 7 es una técnica que sólo ese sistema podía ejecutar, dando un efecto de 3D gracias a la rotación y escala)? Bueno, pues F-Zero GBA también utiliza el Modo 7 y lo hace perfectamente bien. Además de utilizar los botones A y B, también podrás usar los botones L y R para controlar mejor tu vehículo.

Compañía
Nintendo

Compatible con
game link cable

Jugadores
simultaneos

Clasificación
PENDIENTE

Desarrollado por
Nintendo

Memoria
PENDIENTE

Categoría
Carreras

Lanzamiento
Junio 2001



PILOTO
Mickey Marks
VEHICULO
Fire Ball

Durante el juego, al igual que en las versiones anteriores, vas a poder utilizar algunos turbos para tomar ventaja, pero ten cuidado, ya que si vas muy rápido muy pronto te verás volando fuera de la pista e irremediablemente perderás.

PILOTO
Migan
VEHICULO
Hot Violet



Una opción muy buena que tiene esta versión, es la compatibilidad con el Communication Cable, accesorio que te permitirá sostener carreras entre cuatro jugadores simultáneamente. ¡Es un relajo total!

F-Zero es una franquicia de Nintendo que ya se convirtió en todo un clásico y con esta nueva versión, F-Zero for Game Boy Advance, estamos seguros que te pasarás un rato muy agradable. Es de los primeros títulos que estarán disponibles en América junto con la salida del sistema, así ya empieza a ahorrar, pues es un juego que no puedes dejar pasar por ningún motivo.

a fondo

The Powerpuff Girls: Battle Him

Burbuja se encontraba plácidamente coloreando y coloreando, apreciando la quietud del momento gracias a la ausencia de las interrupciones de Bellota y las órdenes de Bombón. De pronto la habitación comenzó a helarse... ahí estaba... se trataba de... El. "El", como acostumbra hacerlo, comienza a tratar de enagañar a Burbuja, con comentarios malos hacia sus hermanas, pero al ver que es en vano, "El" decide revelarle a Burbuja que ha secuestrado a todos sus amigos y, dándole un mapa de la localización de cada uno de ellos, la reta a que los encuentre y a atraparlo. Así es como comienza la tercera y última (¿ojalá?) parte de la trilogía de las Chicas Superpoderosas para el Game Boy Color, donde Bubbles, o Burbuja, deberá enfrentarse a... El: Powerpuff Girls: Battle Him (PGBH).





Compañía: Bam! Entertainment

Compatible: Game Boy Color

Clasificación: Everyone (E)

Desarrollado: Sennari

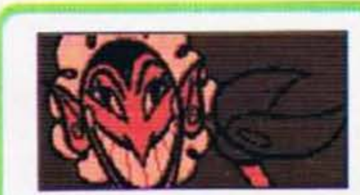
Memoria: 8 megabit

Categoría: A – acción

Lanzamiento: 2001 marzo

En nuestro número de Marzo de este año, en la página 30 revisamos las versiones previas a esta, Paint the Townsville Green, título protagonizado por Bellota (Buttercup) y Bad Mojo Jojo, donde Bombón (Blossom) era el personaje principal. En este nuevo capítulo, Battle Him, Burbuja (Bubbles) deberá enfrentarse a Him (El). En realidad este cartucho es totalmente idéntico a los otros dos juegos, en lo que a gameplay, gráficos, sonido, movilidad, enemigos, ítems y movimientos se refiere. Lo único distinto es la historia, los escenarios, los jefes y, lo más importante, las Trading Cards que encuentras en el juego, ya que estas podrán ser intercambiadas con las otras vía Cable Link.

Si no tuviste la oportunidad de leer el análisis de nuestro número anterior, te resumiremos en pocas palabras el concepto de esos juegos de Bam! Interactive. Este es un juego de acción con scroll libre donde controlas a Burbuja, quien tiene cuatro movimientos: golpear (botón A), lanzar un rayo congelante (botón B + cruz direccional), llamar a otra de las Chicas para hacer un ataque especial (botón select) en contra del enemigo y, el último y el más importante, volar. Volar es importante y aprender a hacerlo bien es la base del juego, ya que tienes un límite para volar, representado por una batería en la esquina superior derecha de la pantalla. Cada vez que vueles (presionando arriba en la cruz direccional de tu Game Boy), notarás que la barra de energía de la batería disminuye y, cuando se termina, comenzará el irremediable descenso. La única forma de recuperar la energía de la batería es tocando tierra firme y esperar a que se vuela a llenar y así podrás volar de nuevo. Debes calcular bien las distancias de tus vuelos, pues, de lo contrario, puedes caer en un agujero y perder de inmediato.



El objetivo del juego es obtener el 100% en cada escena. Cualquier cosa que hagas en el juego te ayudará a completar este porcentaje, desde tomar un ítem hasta rescatar a los ciudadanos o derrotar a los enemigos. Dentro de los ítems se encuentran la Trading Cards, las fórmulas X (para tener el poder de congelar), los teléfonos (para poder tener la ayuda de las otras chicas) y los corazones (para recuperar energía). Otra opción que tiene este cartucho, al igual que los otros, es la posibilidad de introducir algunos passwords para descubrir cosas ocultas en el juego. Estos passwords, hasta el momento, sólo los puedes obtener viendo la caricatura, pero en E.E.U.U.

The Powerpuff Girls: Battle Him, es exactamente igual que los dos anteriores capítulos, los gráficos son regulares y muy pequeños, la música es muy normal y la movilidad sigue siendo medio mala. Tal vez otra diferencia de este juego con los otros, aparte de las que ya te mencionamos, es la dificultad... ¡Está mucho más difícil! ¡En serio, no es broma! Lograr el 100% tan sólo en la primera escena es un triunfo. Si te gustaron las versiones anteriores y no quedaste satisfecho y quieres algo más difícil (pero REALMENTE difícil y no llamaradas de petate), este título es muy recomendable.

Lo bueno es que...
- Para los videojugadores diestros, tiene buena dificultad
- Fácilmente puedes saber el número de ítems que te falta para completar el 100%
- Sólo son tres chicas superpoderosas... si fueran cuatro o más, estaríamos esperando un título más para la serie

Lo malo es que...
- Para los fans de las chicas superpoderosas que no son muy diestros con el control, tiene buena dificultad
- Burbuja es muy pequeña y no se distingue
- Por los gráficos pequeños, te pierdes muy fácil

a fondo

BLADE

Activision vaya que utilizó su licencia que tiene de los personajes de Marvel para darnos a los portadores del Game Boy Color varios títulos, uno de ellos fue con los X-Men y el otro título, del cual te hablaremos en esta ocasión es de Blade.



Compañia



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento



Blade el famoso cazavampiros entra en acción, tal vez muchos no lo conozcan por los comics, pero de seguro sí por la película que se hizo de este personaje, así que no podía faltar su propio juego. En esta aventura tendrás que detener a un grupo de vampiros que tienen un plan maestro para dominar a la humanidad, pero Blade no está dispuesto a que esto suceda.







Al empezar tendrás varios destinos a donde ir y los podrás ver en el mapa principal.



Cuando selecciones tu destino, aparecerá el nivel de dificultad de la escena, así sabrás más o menos por dónde empezar, claro que si te sientes capaz y eres muy bueno, puedes ir directamente al nivel más difícil, pero no será nada fácil, de una vez te lo anticipamos.





La acción es tipo Final Fight, así que te enfrentarás a varios maleantes (o más bien, vampiros) que te detendrán a cualquier costo. En algunos niveles al eliminar a los enemigos de la pantalla podrás tener acceso a ciertas puertas en las cuales puedes encontrar cosas útiles o a enemigos fuertes de los que puedes obtener llaves o ítems que te serán útiles en ese nivel.













En algunas escenas cambiará el modo de juego y tendrás que destruir a todos los enemigos con tu arma, pero sin moverte (parecido al juego de Kabal). Blade tiene varios tipos de ataques con los que podrás salir avante, para dar un "Uppercut" sólo necesitas presionar abajo y el botón de golpe, con eso dejarás casi noqueados a tus enemigos, si presionas hacia arriba y luego el botón de golpe le aplicarás un golpe a tus enemigos en el estómago con lo cual los mandarás muy lejos, pero tienen que estar muy cerca y para casos extremos tienes un movimiento con el cual golpeas a varios enemigos, sólo necesitas presionar A y B al mismo tiempo y lanzarás tu arma el cual daña bastante a tus enemigos.



En tu cuartel (o casa) podrás actualizar tu armamento, habilidades y tendrás acceso al password para que lo anotes, pero si se te olvida no te preocupes, ya que cuando te eliminen te lo pondrán de nuevo y así continuar donde te quedaste.

En general es un buen título de acción para el Game Boy Color, ya que el reto es bueno, tendrás que ser muy hábil y la defensa es de buena ayuda. Los gráficos son buenos y la música es aceptable, así que si eres fan o te gustan los títulos de personajes de historietas, te recomendamos no dejar pasar este título.





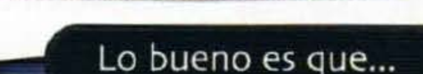
Un movimiento que te será de mucha utilidad es el de esquivar a los enemigos y lo ejecutas presionando dos veces hacia el mismo lado, con esto puedes esquivar ataques o pasarte a la espalda del enemigo y atacarlo por sorpresa.

EWAWO.

Segunda opinión

Blade es un título muy bueno y lleno de acción en el cual eliminaremos a cuanto vampiro o monstruo esté a nuestro paso, cabe señalar que tiene algunos movimientos, o más bien dicho, golpes para eliminarlos. La historia es parecida a la de la película y los gráficos son buenos, tal vez le faltó que tuviera más escenas como las del nivel uno al empezar, ya que es bueno pero fue buena la intención. Si te llama la atención y te gustan los títulos tipo Final Fight te recomiendo éste, ya que es muy bueno.

EWAWO.



Lo bueno es que...

-Tienes varios tipos de golpe con los cuales puedes salir de aprietos.
-Los gráficos son buenos y el estilo de juego no se queda atrás.

Lo malo es que...

-La movilidad es un poco lenta, casi nada pero sí se llega a sentir.
-Hay algunos enemigos que te traban en las orillas y es casi imposible evitar que te golpeen.



RESCUE HEROES FIRE FRENZY

Para los pequeños videojugadores, este mes de Abril nos han llegados varios títulos que están hechos pensando en ti. En esta ocasión te hablaremos de un entretenido juego y que está inspirado en unos personajes que a lo mejor ya conoces o los has visto en las jugueterías y en la televisión también, se trata de Rescue Heroes (Héroes al Rescate).





Como los demás títulos que ha lanzado Mattel Interactive, Rescue Heroes nos trae algunos minijuegos en los cuales ayudaremos a varios personajes a cumplir con su misión de los desastres que ocasiona el juego y salvar el día. Tendrás cinco diferentes misiones que completar, pero antes, necesitarás equiparte con el equipo adecuado para dicha misión asi que debes seleccionarlo antes de empezar.





Ya con el traje adecuado empezará tu misión en las cuales no será difícil entenderles.Tenemos que en Animal Rescue, jugaremos a la memoria, sólo tienes que hacer pares de los animales y así lograrás cumplir con tu misión. En Evacuate , Bridge Out y Fire Copter tendrás que rescatar personas, claro que todos tienen su chiste como en Fire Copter donde tienes que apagar todo el fuego antes de rescatar a las personas. La otra misión que falta es Fire Break en donde sólo necesitas hacer una línea entre la parte que se está consumiendo el fuego y la parte que todavía no lo está, además, en esa parte, está una torre de vigilancia con personas.



Ya que cumplas con estas cinco misiones aparecerá una misión extra en la cual tienes que recordar la secuencia que te den para que mandes una señal para apagar el fuego. Todo esto es fácil, pero dependiendo qué nivel o más bien qué asignación hayas escogido, esto sera más difícil, si empezaste en Rookie verás que las misiones son fáciles y que para escoger el traje no es mucho problema, pero en cuanto subas de nivel o cuando acabes las misiones en el nivel que seleccionaste (que también te suben de rango), verás algunos pequeños cambios para hacer el reto aún mayor.




Como mencionamos antes este título está enfocado para los pequeños videojugadores (de 5 a 12 años aprox.) así que si tú eres uno de ellos y te gustan estos personajes, no dudes en echarle un ojo a esta aventura.

Lo bueno es que...

-Siguen pensando en los pequeños videojugadores
-Tiene buen reto.

Lo malo es que...

-La música deja mucho qué desear.



ECHALE UN OJO AL FUTURO...



GAME BOY® ADVANCE

En el año 10 número 1 de Club Nintendo, le echamos un pequeño vistazo a este nuevo título de THQ para el Game Boy Color, llamado Scooby Doo Classic Creep Capers (SDCCC). En realidad es un juego con mucho chiste y donde muchos videojugadores se han atorado desde el principio, así que si tú ya cuentas con este entretenido cartucho y necesitas una ayudadita, pues lee estos Tips que hemos preparado para ti, pero con la condición de siempre: Sólo en caso de emergencia. ¿Listo? ¡Manos a la obra!

Objetivo

El objetivo del juego es resolver los misterios del juego, y como buen resuelve-misterios, tendrás que ayudarte de todas las pistas posibles, explorar en cada rincón, hablar con otras personas, recoger objetos y coordinarte con tus compañeros, ya que debido a la diferencia de conocimientos de cada uno, habrá casos en los que sólo uno pueda encontrar la respuesta a algún acertijo.

Movimientos



Activas el menú donde puedes ver los ítems. Los seleccionas con el control pad y los activas con el botón A.

Te mueves a la izquierda y a la derecha. Arriba y abajo para subir o bajar escaleras o entrar a las puertas. También eliges las acciones de los personajes.







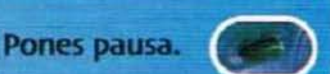
Activas las acciones de los personajes, como ver, hablar o tomar. Al presionar A aparecerán uno, dos o tres íconos alrededor del personaje; para poder usarlos, debes apuntar con el control pad a estos íconos (si está a la derecha, a la derecha, si está arriba, arriba, etc.) y debes dejar presionado el pad para que el ícono se haga más grande y tenga animación; mientras ocurre eso, vuelve a presionar el botón A para obtener la acción.





Pones pausa.

Cambias a los personajes.



Personajes











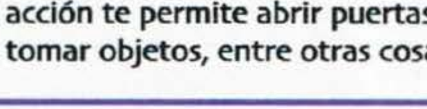
En este juego puedes controlar a cualquier elemento de la máquina del misterio, a Fred, a Daphne, a Velma y a Scooby y a Shaggy (estos dos últimos siempre están juntos).

¿Qué acciones tienen los personajes?

Las acciones de los personajes se reducen a tres:



Conversar: Al conversar con tus compañeros o con otros personajes, obtendrás pistas o por lo menos alguna idea de lo que debes hacer.



Usar: Esta acción te permite abrir puertas o tomar objetos, entre otras cosas.



Observar: Observar es una tarea muy útil, ya que podrás resolver los acertijos más fácilmente.

¿Cómo se juega?

Jugar SDCCC te recordará mucho al estilo de juego del viejo Maniac Mansion. Aquí podrás interactuar con los objetos y personajes que te permita el CPU, es decir, si te mueves hacia una puerta y en la parte inferior de la pantalla aparece el nombre del objeto y se ilumina uno o más de tus íconos de acciones (también en la parte inferior de la pantalla), significa que podrás hacer algo con esa puerta (generalmente sólo las abres). En caso contrario, si te acercas a un sillón y no aparece su nombre ni se iluminan tus íconos de acciones, significa que no podrás hacer nada con ese sillón.







Ahora que ya conoces los movimientos básicos, pongámonos en marcha a dar algunos tips de cada uno de los capítulos para que puedas terminar el cartucho.









El juego comienza cuando Fred y su equipo de resuelve-misterios, al enterarse de que un fantasma ladrón, ha estado robando bancos y joyerías, van a investigar a la mansión de un científico, pero la máquina del misterio se queda sin gasolina y ahora tienen que investigar en la mansión y en el laboratorio, las únicas escenas en donde deberás buscar pistas.

Al principio podrás usar a todos los personajes pero no podrás hacer gran cosa; y, durante todo el juego, podrás cambiar de personajes (los que estén disponibles), pero casi siempre uno de ellos tendrá que resolver gran parte de las claves de cada capítulo del misterio. A continuación te vamos a dar en sencillos puntos los pasos que debes seguir y con qué personajes debes investigar. La "D" corresponde a Daphne, la "V" a Velma, la "F" a Fred y la "S" a Shaggy y Scooby.



0-1 (D)

Comenzando el juego, ella está en la estancia de la planta alta de la mansión. Camina a la derecha y espera un poco (a veces el tiempo de espera varía), hasta que aparezca el fantasma en el corredor. Síguelo y entra por la puerta por donde él entró.

0-2 (D)

Colócate en el "Toilet" y úsalo. Así comenzará el Chapter One.



Chapter One
"IT'S A MYSTERY!"



1.1 (V)

Ve al comedor (la puerta de arriba junto al reloj) y toma el banquillo del fondo.



1.2 (V)

Entra en la biblioteca (la puerta central, entre las dos armaduras) y ahí toma el libro de la derecha (hay tres libros, el de la izquierda no lo puedes mover y el del centro nada más se lee).

1-3 (V)

Observa todos los símbolos de la mansión. Son siete en total. Cuando ya los viste, tendrán una palomita en lugar de un "?". Los signos están en:

a) Puerta de la biblioteca.



b) En el refrigerador de la cocina (quita los post-it primero).

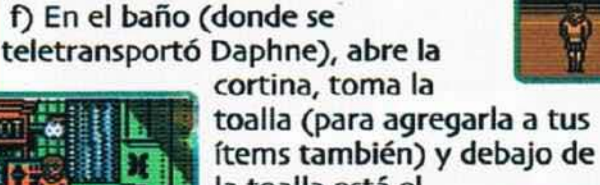


c) En la estancia de arriba, en la pintura de la izquierda.

d) En la estancia de arriba, en la pintura de la derecha.

e) En la estancia de arriba, en la puerta del centro.

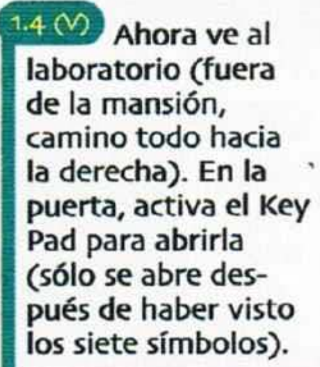
f) En el baño (donde se teletransportó Daphne), abre la cortina, toma la toalla (para agregarla a tus ítems también) y debajo de la toalla está el sexto símbolo.

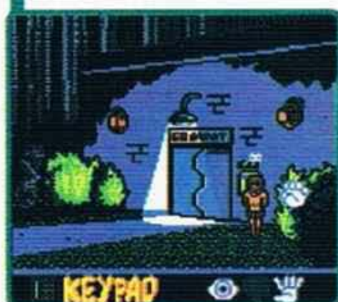


g) Sal de la mansión (la puerta con un círculo rojo arriba) y esa puerta, pero por fuera, tiene el séptimo símbolo.

1.4 (V)

Ahora ve al laboratorio (fuera de la mansión, camino todo hacia la derecha). En la puerta, activa el Key Pad para abrirla (sólo se abre después de haber visto los siete símbolos).







Chapter Two
"BOO'S CLUES!"



2.1 (S)
Intenta entrar en el laboratorio para ver a los clones de Shaggy.



2.2 (S)
Ve a la cocina de la mansión y de la alacena, toma el extracto de vaca.



2.3 (S)
En la cocina también, abre el refrigerador y toma la salchicha.



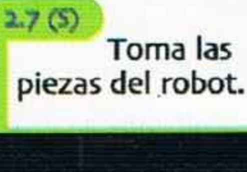
2.4 (S)
Entra al cuarto de la derecha de la estancia de arriba (junto al símbolo). Ahí habla con Helga y quita la almohada para ver una caja.



2.5 (S)
Entra al cuarto de la izquierda de la estancia de arriba (junto al otro símbolo), pero hazlo inmediatamente después de hablar con Helga (si no has hecho el punto 2-1, tampoco se abrirá la puerta). Ahí avanza para caer por la trampa.



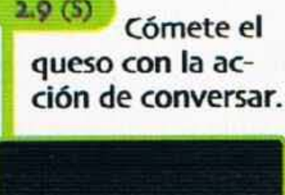
2.6 (S)
Activa el robot para que se destruya.



2.7 (S)
Toma las piezas del robot.







2.9 (S)
Cómete el queso con la acción de conversar.



2.8 (S)
Acércate al queso y usa los fragmentos del robot para abrir el queso.

2.10 (S)
Toma la cinta de aislar que está en el suelo, del otro lado del queso.

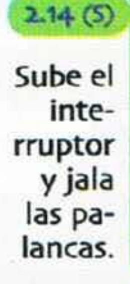


2.11 (S)
Toma el jabón para hacer burbujas en la lavadora (esto te servirá para sacar a Helga de su cuarto y así puedas tomar las cosas.

2.12 (S)
Baja el interruptor (junto a las escaleras).



2.13 (S)
Repara los cables rotos con la cinta de aislar (en el cuarto del fondo).



2.14 (S)
Sube el interruptor y jala las palancas.



Ve a la biblioteca y toma los lentes de Velma.



2.15 (S)

En la biblioteca, jala el libro de la izquierda y el cuarto comenzará a moverse. Cuando termine, sal de ahí (hallarás un cuarto secreto).



2.16 (S)



2.17 (S)
En el cuarto secreto, toma del saco una bata y del cofre la llave.



2.18 (S)
Sal del cuarto secreto y toma el libro de nuevo para que el cuarto vuelva a girar y así regreses a la mansión. Ahora ve al cuarto de Helga y habla con ella para que se vaya y así tomes la carta de la cama, abras con la llave la cajita que estaba debajo de la almohada y tomes el bigote postizo.



2.19 (S)
Ahora ve al laboratorio y Shaggy se disfrazará automáticamente al entrar.







3.1 (S)
Entra en la primera puerta del laboratorio (donde está Daphne) y avanza hasta que te saquen y, antes de salir, trata también de tomar la llave y revisa al robot con la vista.

3.2 (S)
Entra en la primera puerta de la tercera sección del laboratorio (es decir, en la tercera puerta si no cuentas las que tienen número de la segunda sección). Ahí hay un congelador. Congela la salchicha (sausage) y así podrás usar el banquillo.





3.3 (S)
Colócate debajo de cada lámpara y activa el banquillo, para que Shaggy destruya las lámparas. Son 4 lámparas y a cada una, primero le quitas la "tapa" y luego el tubo de luz, o sea que tendrás que repetir la operación ocho veces, dos por cada lámpara. Y también, cada dos veces que te subas al banquillo, la salchicha se descongelará y tendrás que congelarla de nuevo. Cuando desmanteles todas, tendrás un ítem llamado Light (luz).

3.4 (S)
Regresa a la mansión y ve a donde está Velma, en la biblioteca, y habla con ella.

3.5 (S)
Ve al laboratorio y vete a la segunda sección, donde están las puertas con números. Ahí es un juego de secuencias. Si Shaggy entra en una puerta, saldrá por otra y repetirá la acción dos veces más. Cuando termine, deberás entrar por la puerta que creas que completa la secuencia de cuatro números (el número correspondiente a las puertas por donde sales no cuentan en la secuencia). Puedes atinarle, intentando varias veces, o puedes ir con el niño que está jugando "Pong" en la mansión y él te dará varias combinaciónes al azar para que tengas más oportunidades de atinarle (generalmente uno entra "de churro", ya que las combinaciónes son muchas y dependen de por cuál puerta entras primero).

3.6 (S)
Si logras atinarle a la secuencia, entrarás a un cuarto secreto, donde no hay luz. Ahí saca tu ítem "Light" para confirmar que ahí no enciende.



3.7 (S)
Sal del cuarto secreto y ve al cuarto donde está Daphne, para que hagas que te persiga el robot. Llegarán a las puertas con números y deberás completar de nuevo la secuencia para encerrar al robot. Si fallas, deberás ir de nuevo al cuerto de Daphne para iniciar otra persecución. Así hasta que le atines a la secuencia de las puertas otra vez. Fíjate buen por cuáles puertas entra Shaggy.





3.8 (S)
Sal del cuarto secreto y ve al de Daphne. De ahí obtén la llave y habla con el científico loco.

3.9 (S)
Regresa a la mansión y con la llave, abre las puertas que están cerradas (una está en la planta alta y otra en la planta baja).



3.10 (S)
En la habitación de arriba encontrarás un etiquetador en los cajones, tómalo.



3.11 (S)
En la habitación de abajo, sobre el escritorio, hay una pluma. Usala también.

3.12 (S)
Regresa al laboratorio y habla con el científico. El te pedirá una lista. Dale la nota que está en tu intinerario (la que encontraste en la cama de Helga). Te pedirá también una fórmula. Usa el etiquetador para cambiarle el nombre al extracto de vaca. Dale el extracto al científico y así se irá de ahí.





Chapter Four
"JAILBREAK!"



4.1 (S)

Ve a la mansión. Déjate caer en la trampa de la habitación del niño y ve hasta el fondo del sótano, donde encontrarás una máquina para hacer llaves. Usala para que Scooby haga de su garra una llave.

4.2 (S)

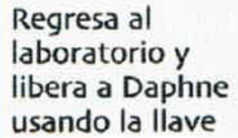
Regresa al laboratorio y saca a Fred de su celda.





4.3 (F)

Ve a la mansión y haz otra llave en el mismo lugar donde la hizo Shaggy.



4.4 (F)

Regresa al laboratorio y libera a Daphne usando la llave nueva.



Chapter Five
"THE PLAN!"



5.1

Fred ha ingeniado un plan para capturar al fantasma ladrón y necesita de 3 cosas: Una cuerda, una Red y algo resbaloso.

5.2 (V)

Ve al cuarto donde está congelador, abre el estante y ahí encontrarás la red. Llévasela a Fred.



5.3 (S)

Ve al sótano, usa el jabón para hacer burbujas en la lavadora, colócate sobre las burbujas y usa la toalla para hacerla resbalosa. Llévasela a Fred.



5.4 (D)

Ve al cuarto central de la estancia de arriba y de una corntina, toma la cuerda. Ahora cambia a Velma y deja que ella le entregue la cuerda a Fred (lo que pasa es que Daphne no se la puede llevar porque no puede bajar las escaleras).





6.1 (V)

Ajusta el reloj.



6.2 (V)

Abre el ducto y lanza la toalla.



Si seguiste los pasos al pie de la letra... ¡Lo lograste! ¡Has capturado al fantasma ladrón! Y como es costumbre en la serie de Scooby-Doo, el momento crucial es cuando hay que desenmascarar al villano, pero, no te diremos quién es, será mejor que lo descubras por ti mismo.



Reuerda que debes usar esta guía sólo si estás muy atorado (la parte más difícil es la de las puertas con números).
El juego te sabrá mucho más si te detienes a analizar cada pista y a sacar conclusiones del por qué están ocurriendo las cosas en base a lo que vas leyendo. Si te gustan los juegos tipo Maniac Mansion, no dudes en conseguir éste.







POLARIS

SnoCross



En el mundo de los deportes extremos, las carreras de snowmobile son muy populares y para todos aquellos que sean fans de este tipo de entretenimiento o simplemente para los videojugadores que gustan de los juegos de carreras, Vatical Entertainment ha llevado al N64 el título de Polaris Snocross, un juego donde podrás hacer piruetas, derribar a los contrincantes y descender de empinadas laderas cubiertas de nieve a toda velocidad para conseguir llegar en primer lugar a la meta.

Compañía

VATICAL

Compatible

No. de Jugadores

Clasificación

EVERYONE E

Desarrollado

Memoria



Categoría



Lanzamiento



Polaris SnoCross es el primer y único título de carreras de snowmobile enel N64, pero eso no significa que sea tu mejor opción (ya verás por qué). Este juego, como su nombre lo indica,



tiene la licencia de Polaris, compañía patrocinadora del SnowCross e importante fabricante de vehículos propios de este deporte (que llamaremos a veces "motos", para no entrar en detalles). A grandes rasgos te diremos que este es un juego de carreras, muy al estilo de Excitebike 64 y 1080° Snowboarding. Aquí podrás hacer algunas acrobacias cuando saltas en las rampas y tirar a uno que otro



rival que intente rebasarte, aunque también puedes sufrir del mismo castigo. El objetivo principal es llegar a la meta en primer lugar.

Desde el principio las opciones que tienes son limitadas. Para empezar, no hay ningún modo de multiplayer. Pueden jugar dos personas simultáneamente, pero no hay alguna opción donde puedan personalizar el reto. Tampoco hay pistas extras para hacer maniobras, por ejemplo, ni tampoco hay un lugar donde puedas personalizar tu vehículo. Sólo





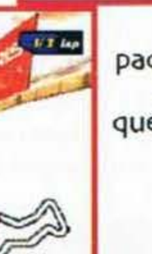
encontrarás las opciones de Single Event, Instant Action, Tournament y Options.



SINGLE EVENT

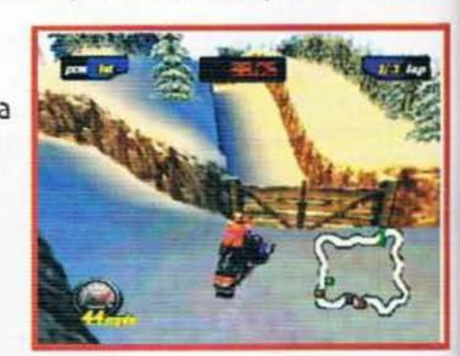


En el modo de Single Event podrás poner a prueba tus habilidades, pero sólo en las pistas que ya hayas abierto, así que si no tienes paciencia para descubrir las pistas secretas, te quedarás jugando en los tres mismos lugares una y otra vez.



INSTANT ACTION

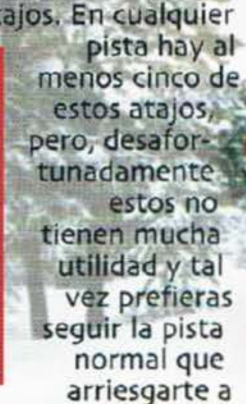
En Instant Action jugarás en una de las tres pistas al azar, con el clima y tu vehículo elegidos de la misma manera por el CPU. Este modo es perfecto para jugar rápidamente sin tener que someterte al sufrimiento de pensar en cuál pista, qué condiciones y qué moto vas a escoger. El factor sorpresa también impera en este modo, ya que te puede tocar un vehículo que no sepas controlar, en una pista que nunca hayas jugado y con el clima que más detestas. Esta opción es tan rápida como un horno de micro-ondas, pero nunca sabrás lo que vas a comerte.



TOURNAMENT



El modo Tournament es el más completo de los tres y básicamente todo el juego se basa en éste. El torneo está dividido en Sport Class, Semi-Pro Class y Pro-Class. En cada división los eventos se llevarán a cabo de día o de noche. En total encontrarás nueve diferentes pistas, con variaciones en las condiciones climatológicas que en realidad sólo son dos: despejado y nevado. Y lo malo es que ni siquiera hacen diferencia en el control de tu vehículo y se limitan a distraerte visualmente. Las pistas son muy parecidas entre si y están formadas por un montón de curvas, rampas y atajos. En cualquier pista hay al menos cinco de estos atajos, pero, desafortunadamente estos no tienen mucha utilidad y tal vez prefieras seguir la pista normal que arriesgarte a perder tiempo u orientació al tratar de cortar camino. Otro factor adverso en las pistas son los precipicios, pero estos en realidad son muy pocos y no representan mayor peligro. Aunque eso sí, deberás cuidarte de no chocar con los postes, árboles, montañas, casas y señalamientos que hay en el camino, pues de lo contrario te volcarás irremediablemente.





El control que tienes sobre los vehículos tampoco es tan bueno como uno quisiera. Básicamente es muy sencillo y tus movimientos se limitarán a moverte de izquierda a derecha para esquivar o tomar las curvas, acelerar, frenar y, durante los saltos, hacer una que otra acrobacia con ayuda del botón R. El problema es que a veces las motos no reaccionan adecuadamente al movimiento que marcas en el control, por lo que te saca un poco de onda. Otro problema es que la "física" en el juego está mal programada, es decir, si chocas de lado con una gran montaña mientras vas en el aire y todo parezca indicar que el golpe va a ser muy doloroso, milagrosamente, y como los gatos, caerás de pie y listo para continuar, sin embargo, cuando rozas un poste cuando vas un poco lento, extrañamente te voltearás y perderás tiempo (sin mencionar el dinero y el esfuerzo).





Los gráficos aquí los encontrarás normales, dentro del estándar de las compañías normales, como lo es Vatical. En realidad no verás nada espectacular, tal vez lo que más destaque es que el Pop-up (el efecto de la niebla) está muy bien disfrazado, los relieves y efectos del terreno son bastante buenos y el manejo de las luces de las motos en tiempo real cuando es de noche, no está nada mal. Y los objetos ambientales tampoco están tan mal, al igual que el frame-rate de los vehículos, sin embargo, como te lo dijimos, no son nada del otro mundo.



En cuestión de sonido, este título puede presumir de que utilizó herramientas de MusyX (mismas usadas en títulos como Battle for Naboo o Indiana Jones, de Lucas Arts). Con esto podríamos pensar que la música es de lo mejor, pero tampoco es así. La calidad de los efectos de sonido, así como de los BGM es indiscutiblemente buena, pero las composiciones de la música son malas y repetitivas, al grado de que verdaderamente cansa estar escuchando lo mismo una y otra vez (es más, aunque le pongas pausa al juego, la música sigue y sigue y sigue). Los efectos de sonido también pudieron ser mejores, pero tampoco encontrarás algo innovador en este aspecto.



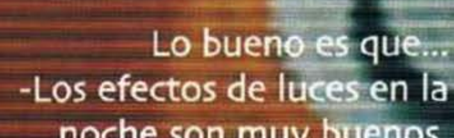
Polaris SnoCross es un título que tuvimos la oportunidad de jugar en el stand de Vatical en el E3 del año pasado y pensamos que era un prototipo, ya sabes, la movilidad estaba medio "chafa", los gráficos y el sonido medio malos y el gameplay en general no era muy divertido... al parecer no era un prototipo, más bien era el cartucho en la versión previa a la final, porque no mejoró para nada. El propósito de este juego es desbancar al rey de reyes, el Superman de Titus, pero lo malo es que ni para eso le echaron ganas los programadores, porque no es tan malo como el título de la compañía del zorrito. Y todavía falta un título de esta compañía, See-Doo Hydro Cross, que, como utiliza el mismo engine que Polaris, no esperamos mucho tampoco.



Segunda Opinión

Investigando un poco de Polaris y del deporte del snowcross, supe que esta compañía es una de las más importantes patrocinadoras de este atractivo entretenimiento invernal y que promete ser mucho más popular en corto tiempo, tal como lo hiciera el snowboarding en su tiempo. Y tal vez eso fue lo que impulsó a Vatical a comprar la licencia y programar este juego, que el único mérito que tiene es ser el primero basado en el snowcross. Y el juego en sí es malo, sobre todo por las pocas opciones que ofrece. Esto es destacable ya que los juegos viejos podían carecer de estas opciones, pero los juegos nuevos, conforme iban apareciendo más y más, establecieron un estándar de opciones del que no podían prescindir los nuevos títulos. Esto no es, hasta cierto punto, tan grave, ya que la intención de Vatical de no imitar a los demás está muy presente, aunque la no imitación no significa ignorar algunas cosas que realmente son buenas para el videojugador. Y el resto de los detalles en los demás factores, llámese movilidad, gráficos y sonido, pues ni hablar, no se hicieron con muchas ganas y al parecer sólo fue para aprovechar la licencia, tal como Titus lo hizo con Superman. Lástima.

Densho



Lo bueno es que...
- Los efectos de luces en la noche son muy buenos.
- No hay mucho Pop-Up.

Lo malo es que...
- Es un juego malo que pudo ser bueno.
- La licencia daba para más.





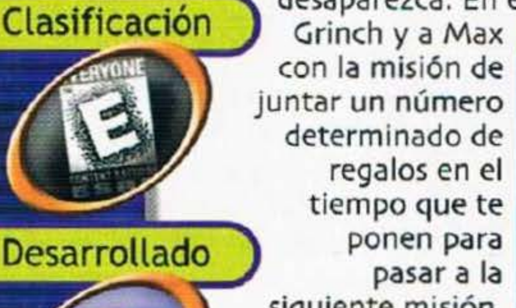
El Grinch está dispuesto a sabotear la Navidad y para lograrlo tendrás que ayudarlo, claro, si es que eres dueño de un Game Boy Color, ya que Konami nos tiene un gran juego de acción basado en la película del mismo nombre: The Grinch.

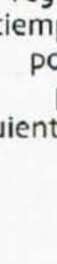
Compañía

KONAMI

Compatible

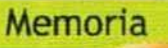
Clasificación





Desarrollado

KCE NAGOYA



Memoria

16 megabit

Categoría



Lanzamiento



Como bien sabes, el Grinch odia la Navidad, así que se le ha ocurrido la idea de robársela, con la ayuda de Max, su perro, robarán los regalos, dulces, adornos navideños, etc., para que la navidad desaparezca. En este título controlarás al Grinch y a Max con la misión de juntar un número determinado de regalos en el tiempo que te ponen para pasar a la siguiente misión.

"I must stop this whole thing!"

"I've been putting up with all of th

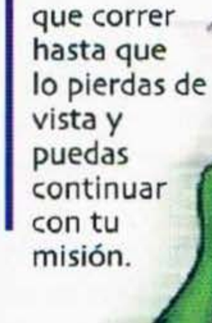




El tiempo es un factor de gran peso, así que para lograr pasar el nivel, en algunos de ellos, hay monedas que tienen una "T" la cual te da más tiempo, así que tendrás que buscarla, por que hay escenas donde tienes que entrar a varios cuartos y por el tiempo que tienes, tomando en cuenta que debes evitar a varias personas, aumenta mucho la dificultad de tu misión.



Aquí la dificultad radica en evadir a los pobladores de la villa para no ser descubierto, ¿se te hace conocida esa temática?, si no, pues déjanos decirte que es más o menos parecida a lo que tienes que hacer en Metal Gear (no es de extrañarse ya que es la misma compañía que programó este título), tienes que ser muy precavido para no ser descubierto por los guardias. En algunas ocasiones será difícil evitar a una persona, así que cuentas con una con la que podrás "noquearlo" (por asi decirlo) por un tiempo para que puedas pasar, pero si eres descubierto, tendrás que correr hasta que lo pierdas de vista y puedas continuar con tu misión.





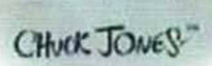
Ultimamente hay muchos títulos de Game Boy que son muy buenos, pero que tienen a personajes infantiles y muchas personas se van con la finta de que son fáciles o son para niños, pero este título en particular no es nada fácil, así que si hay videojugadores que buscaban un buen reto y les gustó mucho Metal Gear, créenos que este título será de tu agrado. Aunque es sencillo, ya que no tiene una gran variedad de armas, con la temática y el tiempo es más que suficiente para que tengas que esforzarte.





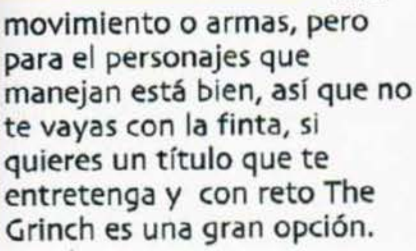
Este título cuenta con password para que continúes en la escena donde te quedaste. Los gráficos son muy buenos y los colores están bien aprovechados. La movilidad y la música no se quedan atrás, ya que son un factor importante y en este título son excelentes.







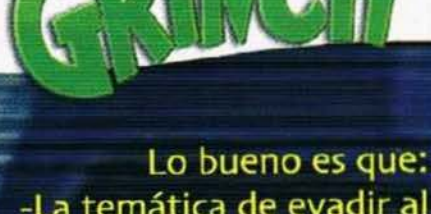
En general es un muy buen título, ya que el reto que tiene es muy bueno y la movilidad es buena, tal vez estaría mejor, si contara con más movimiento o armas, pero para el personajes que manejan está bien, así que no te vayas con la finta, si quieres un título que te entretenga y con reto The Grinch es una gran opción.





Segunda Opinión

Konami sigue haciendo de las suyas, tal vez no tenga las licencias de personajes tan carismáticos o de gran influencia, pero con la licencia de otros personajes hace grandes juegos y esta vez fue el Grinch, quien tiene su propia aventura en el Game Boy Color. Como en la película, el Grinch tendrá que robarse todo lo que tenga que ver con la Navidad, y cuenta con su fiel perro Max quien le ayudará en esta labor. La temática es buena, aunque sencilla, pero esto se ve compensado ya que durante el juego debes ser rápido antes de que te descubran, ademas si a esto le aumentamos que tienes poco tiempo, tendrás que ser todo un maestro del escape para lograr tu cometido. Este sí es un buen juego y no es de extrañarse, ya que lo programó una buena compañía aunque, quién sabe qué les pasó a la hora de programar Air Force Delta.



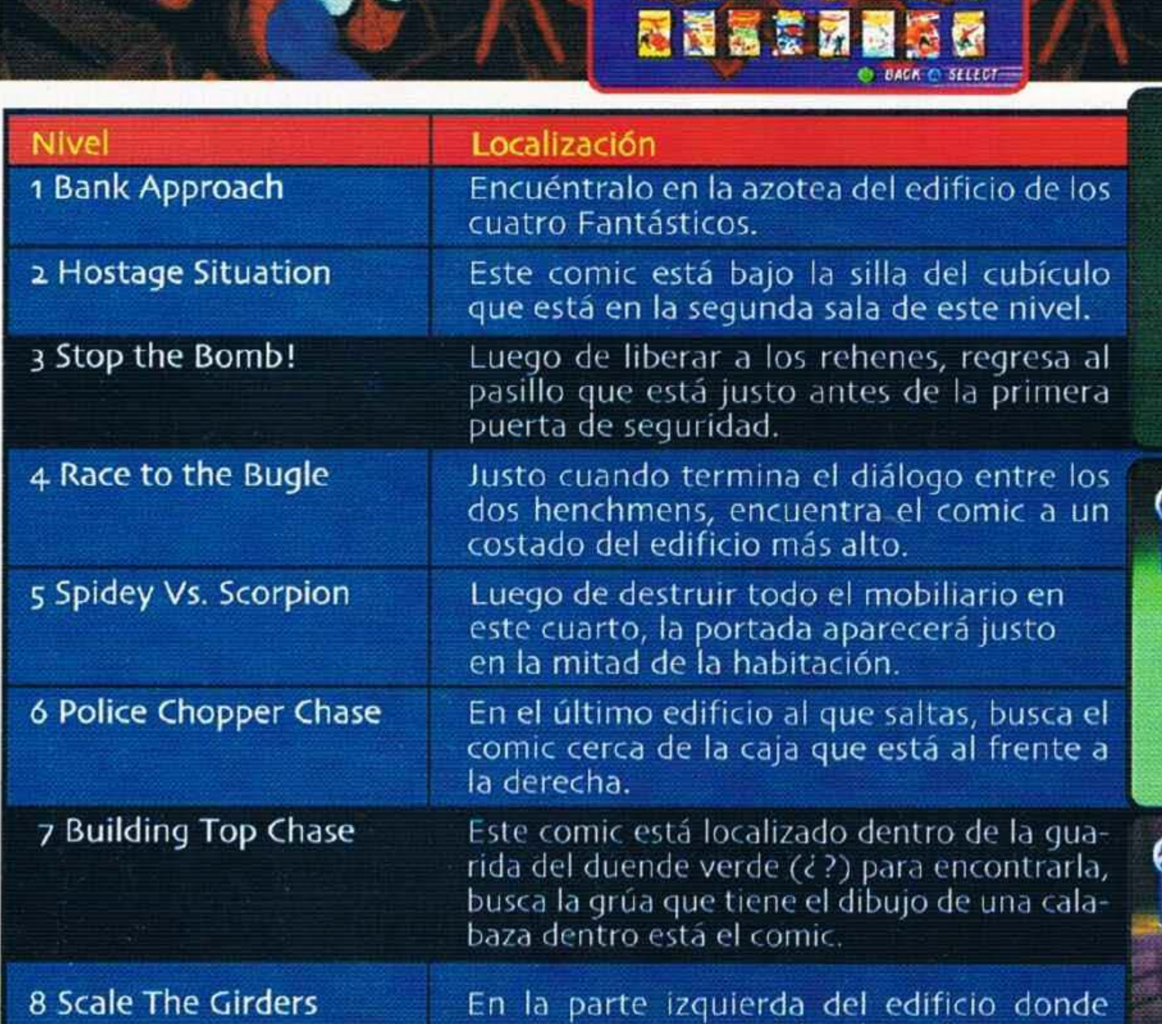
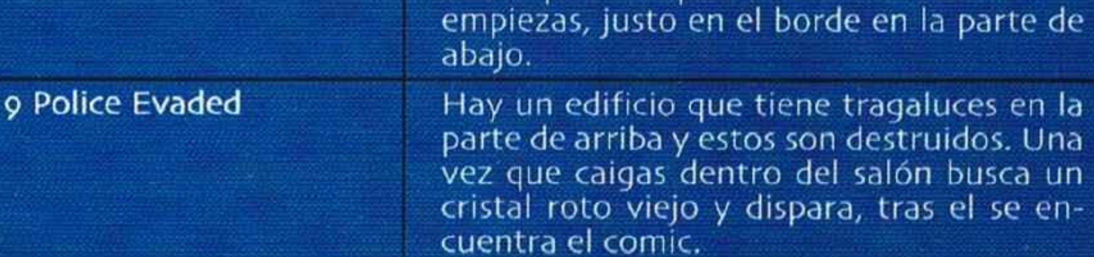
Lo bueno es que:
-La temática de evadir al estilo Metal Gear es buena.
-Tiene buena dificultad.
-Aprovecha bien los colores.

Lo malo es que:
-...Bueno , la verdad no tiene nada malo.



Sin duda uno de los mejores juegos que hemos podido disfrutar en lo que va del año es Spider-Man. Como lo comentamos en el A fondo, este juego superó las espectativas que teníamos. En caso de que te quede alguna duda. Preparamos para ti estos Tips, seguramente luego de ponerlos en práctica entenderás por qué consideramos que Spider-Man es un juego tan bueno. Si lo que te gusta es el método de búsqueda tradicional (¡Felicidades, eres uno de los nuestros), prepárate para encontrar por ti mismo todos los Comics que se encuentran a lo largo del juego.



Nivel	Localización
1 Bank Approach	Encuéntralo en la azotea del edificio de los cuatro Fantásticos.
2 Hostage Situation	Este comic está bajo la silla del cubículo que está en la segunda sala de este nivel.
3 Stop the Bomb!	Luego de liberar a los rehenes, regresa al pasillo que está justo antes de la primera puerta de seguridad.
4 Race to the Bugle	Justo cuando termina el diálogo entre los dos henchmens, encuentra el comic a un costado del edificio más alto.
5 Spidey Vs. Scorpion	Luego de destruir todo el mobiliario en este cuarto, la portada aparecerá justo en la mitad de la habitación.
6 Police Chopper Chase	En el último edificio al que saltas, busca el comic cerca de la caja que está al frente a la derecha.
7 Building Top Chase	Este comic está localizado dentro de la guarida del duende verde (¿?) para encontrarla, busca la grúa que tiene el dibujo de una calabaza dentro está el comic.
8 Scale The Girders	En la parte izquierda del edificio donde empiezas, justo en el borde en la parte de abajo.
9 Police Evaded	Hay un edificio que tiene tragaluces en la parte de arriba y estos son destruidos. Una vez que caigas dentro del salón busca un cristal roto viejo y dispara, tras el se encuentra el comic.
10 Spidey Vs. Rhino	Luego de destruir todos los barriles en este lugar, busca la portada en el centro de los generadores eléctricos.
11 Catch Venom	Mientras sigues a Venom, lo encontrarás en el edificio que está sin terminar, esto es justo antes del mini - cinema.









Nivel	Localización
12 Catch Venom	Busca este comic en el techo de uno de los edificios.
13 Spidey Vs. Venom	Carga el auto y arrójalo a Venom, el comic aparecerá en el espacio del auto.
14 Sewer Entrance	Esta portada está en el primer pasillo, camina hacia la caverna y antes de entrar regresa.
15 Sewer Cavern	Encuentra este comic justo atrás de la cascada.
16 Sewer Plant	Camina por el pasillo y da vuelta en la primera oportunidad, justo al final de ese camino esta el cómic.
17 Hidden Switches	Presiona el cuarto Switch y regresa al tercero, ahí está la portada.
18 Tunnel Crawl	Golpea el switch de la primera caja con esto el nivel de agua descenderá, busca el otro switch en la parte de abajo, justo en el bloque de atrás está el comic.
19 The Lizard's Maze	Encuentra al Lagarto y habla con él, la portada aparecerá en el pasillo por donde entraste.
20 Symbiotes Infest Bugle	Este comic está localizado en el ventilador junto al rehén
21 Elevator Descent	Camina por el pasillo, el comic aparecerá al fondo a la izquierda.
22 Stop the Presses	Carga y lanza el Rollo de papel localizado en uno de los salones, en la segunda mitad de este nivel.
23 Bugle's Basement	Dispara a los cuatro tubos de cañería. El comic aparecerá cuando el horno de la izquierda explote.
24 Spidey Vs. Mysterio	Destruye todos los objetivos en el primer stage, el comic aparecerá al final del nivel.
25 Waterfront Warehouse	En el segundo cuarto, busca entre las cajas apiladas un espacio. El espacio donde está el comic está justo el frente al iniciar el segundo cuarto a la derecha
26 Waterfront warehouse	Al final del nivel, antes de acceder al siguiente nivel, encuentra el cuarto escondido. Está justo antes de terminar este nivel búscalo cerca del último ventilador gigante.
27 Underwater Trench	En el segundo cuarto de máquinas, encuentra un switch escondido, regresa al principio del nivel, al regresar verás la puerta secreta, ahí está el comic.
28 Stopping The Fog	Baja por la columna central, ahí encontrarás un cuarto donde está el comic, en la parte de arriba de la misma columna hay una armadura.
29 Spidey Vs. Doc Ock	Para este debes ser muy hábil pues aparece luego de que el primer escudo del Dr. Octopus se regenera, sólo unos segundos así que ponte listo y tómalo rápido.
30 Spidey Vs. Carnage	A la mitad de la burbuja sónica aparece y desaparece.
31 Spidey Vs. Monster-Ock	Encontrarás la primera en la primera curva de los ductos casi empezando la persecución.
32 Spidey Vs. Monster-Ock	Casi para terminar esta escena, antes de dar la vuelta, está en la esquina opuesta a la vuelta que vas a dar, trata de tomar ventaja antes porque si no, Monter- Ock te alcanzará.

Cómo obtener los trajes y Poderes especiales.

Spider-man 2099: Para obtener este traje, encuentra todos los comics que hay en el juego. Con este traje tus ataques bajarán el doble de energía que con el traje normal.

Symbiote: Para usar al popular Symbiote, sólo termina el juego en cualquier dificultad. Con este traje tienes telaraña ilimitada.



Captain Universe: Termina el juego en modo Hard. Con este traje provocas doble daño, eres invulnerable y tienes telaraña ilimitada.

Spidey Unlimited: Termina el juego por segunda vez en cualquier nivel de dificultad. Con este traje tienes la habilidad de volverte invisible presionando el botón L2.

Scarlet Spidey: Vence a Rhino. Este traje no tiene habilidades especiales.

Ben Reilly: Termina el área 2 del nivel 4. No tiene habilidades especiles.

Quick Change Spidey: logra un score superior a 10,000 puntos en Zip-Line Training. Con este traje estás restringido sólo a 2 cartuchos de telaraña.

Peter Parker: Encuentra el Kraven Room en el Item Hunt, Peter Parker estará dentro. Este traje también te permite portar sólo 2 cartuchos de telaraña.

Ahora bien, si no estás interesado en esperar y tu intención es disfrutar a fondo este súper juego, no esperes más abre lo que necesites con estos cheats.

Abre todo en el juego:
En la página de Cheats escribe: TRUBLEVR

Todas las portadas:
En la página de Cheats escribe: COV VIEW





Para todos los personajes de la galería:
En la página de Cheats escribe: WHOSINTGM

Para tener la energía siempre llena:
En la página de Cheats escribe: HELP ME

Para ser completamente Invulnerable:
En la página de Cheats escribe: TURTLE





Para poder seleccionar cualquier nivel:
En la página de Cheats escribe: LVLSKIPPER

Para probar el sound test:
En la página de Cheats escribe: LISTEN

Telaraña ilimitada: En la página de Cheats escribe: STICKYSTUF

Ahora bien, si ya tuviste la oportunidad de jugar Spider-Man, y te emocionaste con el Spidey original, que mejor que revivir las aventuras en cualquiera de sus múltiples trajes.

Ben Reilly:
En la página de Cheats escribe: DA CLONE

Captain Universe:
POWCOSMIC
(con este traje tines invencibilidad, telaraña ilimitada y provocas el doble de daño a tus enemigos)

Peter Parker:
En la página de Cheats escribe: MISTERMJ

Change Spidey:
En la página de Cheats escribe: GTATNKFST

Araña Escarlata:
En la página de Cheats escribe: SPID INRED

Spider-Man 2099:
En la página de Cheats escribe: SPTWOKNN
(este traje provoca el doble de daño a tus enemigos)

Spider-Man Unlimited:
En la página de Cheats escribe: LIMITED ED

Symbiote:
En la página de Cheats escribe: SYMBSPID
(con este traje tienes telaraña ilimitada)

Qué mejor que presumir con los cuates tu galería de Comics completamente llena, para tenerlos todos sólo escribe en la página de Cheats:

CLTTHMALL

Si quieres ver todas las secuencias fotográficas del juego sólo escribe en la página de Cheats:

SMESTORY


¡ Prepárate para
el encuentro !
MARIO TENNIS
GAME BOY COLOR



Esta vez tendrás en tu práctico GBC un título del que ya hay varias versiones desde el SNES hasta el N64. Este juego es el NBA Hoopz donde puedes jugar con todos los Equipos de las diferentes conferencias del Basket Ball en la NBA.



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento





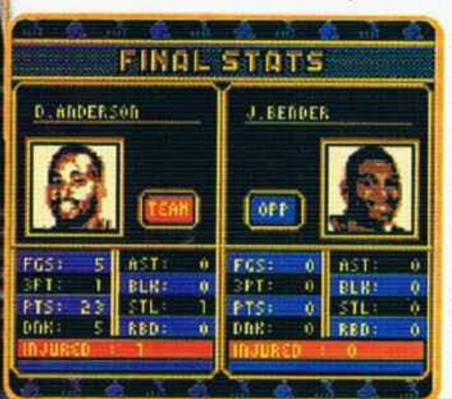
Como casi en todos los juegos de basquetbol tienes los modos de juego que son: el Quick Play que es nada más para que juegues sólo un partido y no importa si ganas o pierdes, es como práctica con contrincantes.

Tienes también el modo de Practice, aquí sólo con tus 3 jugadores y en un solo aro, tendrás que hacer diferentes jugadas sin llegar a ganarle a nadie, nada más tienes que hacer puntos hasta que se te acabe el tiempo.

Puedes escoger a todos los equipos de la NBA y también elegir el modo en el que puedes jugar sobre la cancha. Dependiendo a qué jugador escojas y su posición, podrás ejecutar jugadas diferentes.

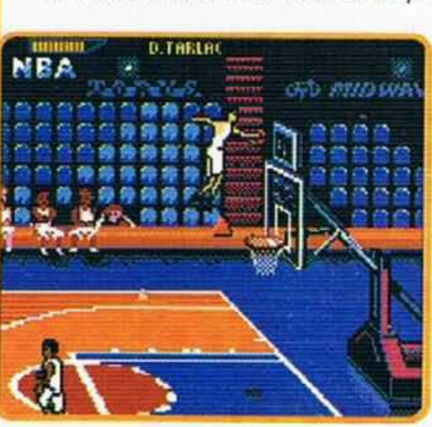


Durante el juego podrás hacer las típicas jugadas de tiro de 3, para obtener más puntos que en este juego sí te los cuentan y tendrás que ejecutarlos detrás de la línea que limita al tablero por fuera del área de tiro.



Para que seas todo un super coach, en lugar de jugar con 5 jugadores sólo vas a jugar con 3, esto lo hace un poco más dinámico; y las reglas no son tan extrictas por ejemplo, regresarte de media cancha en el basquetbol profesional sería violacion, pero aquí no te marcan tal.

Algo muy peculiar de este juego es que puedes hacer clavadas muy fácilmente y no necesitas ninguna combinacion de botones, sólo tienes que dirigirte al aro con el botón de turbo y este botón te ayudará a correr más rápido y cuando uses el botón de disparo, automáticamente el jugador hará magia en el aire y encestará.



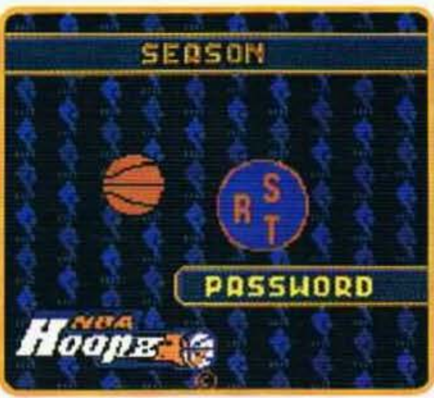
Otro modo es: Season, aquí juegas por liga, es decir, entre más vayas ganando juegos, puedes llegar hasta el gran final y llevarte el trofeo de la NBA, esto a través de un calendario de juegos para que sepas contra qué equipo vas.



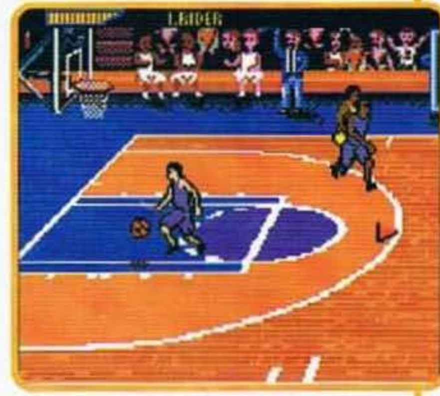


Dependiendo, si vienes como visitante o local saldrán los diferentes uniformes para usar, por ejemplo, el uniforme de los Spurs de San Antonio es blanco de visitante y es negro de local.



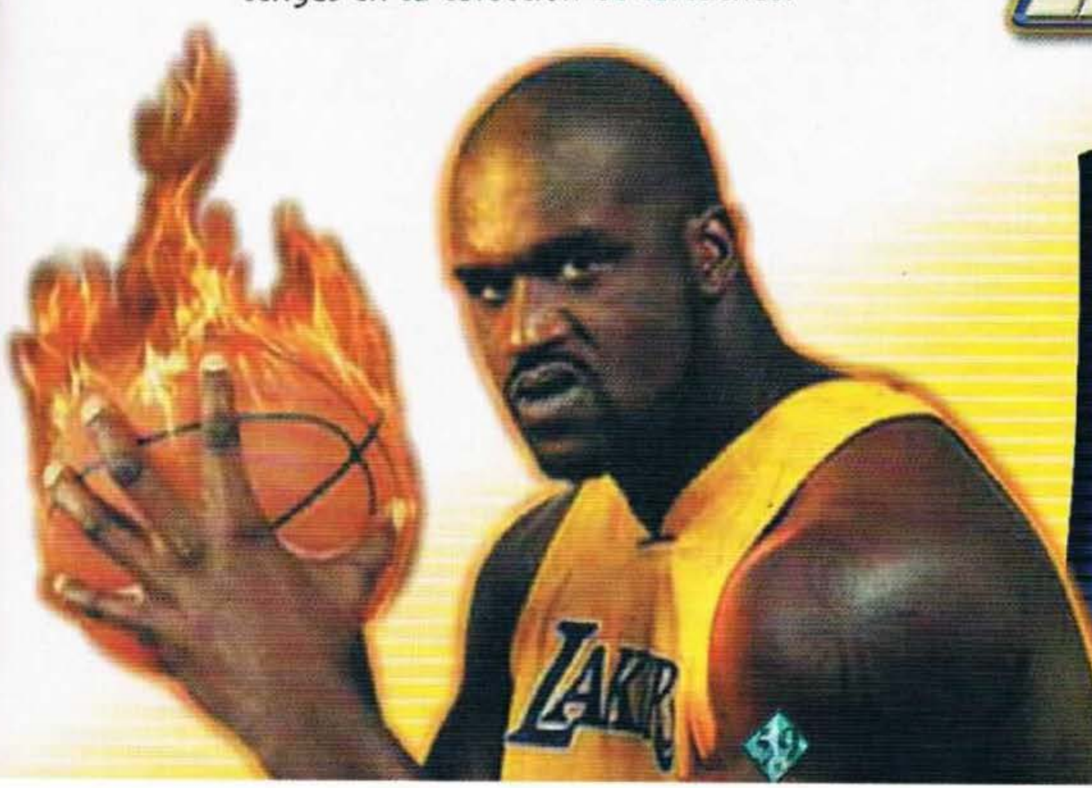


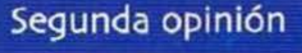
Cada que termines un partido de Season te darán un password para que puedas volver a jugarlo después y ya no tengas que empezar tu liga desde el principio, sino desde donde te quedaste.



Este gran título tienes también todas las características de todos los jugadores más importantes del momento en la NBA, lo nuevo que le pusieron es que cuando estás jugando en la duela, cada que te quitan el balón o lo recuperas, sonará un timbre, esto es para que no sigas apretando el botón de quitar la bola, porque en cuanto la tengas, la tirarás desde donde estés. Cuando suene el timbre, te dará tiempo de ubicar a todos tus jugadores.

Este título tiene buena música y excelentes movimientos de jugadores en el aire; es un juego sencillo y divertido para que lo tengas en tu colección de cartuchos.





Segunda opinión

El deporte ráfaga sigue dando batalla en el sistema portátil y esta vez es en el título de NBA Hoopz en donde tendrás varias opciones para jugar un gran partido de basquetbol. Cuenta con todos los equipos, peronajes y reglas para tener a tu equipo favorito como están formados actualmente, además de poder realizar algunas jugadas espectaculares para darle más emoción al juego. Tanto los gráficos como la movilidad son muy buenos y esto es de gran importancia a la hora de jugar.Puedes realizar clavadas o algún movimiento espectacular a la hora de anotar al aro, los tiros de tres (claro que no podía faltar) son todo un reto, ya que tienes que agarrar ritmo para anotar con facilidad. En general es un buen título de basquetbol y tiene algunos puntos a favor. La música es buena, pero será difícil que se coloque como un buen título en su género por la gran cantidad que hay de este deporte.

EWAWO.



Lo bueno es que...

- Puedes jugar con todos los equipos actuales.
- Los tiros de 3 no son tan difíciles de anotar.
- No es complicado hacer magia en el aire.

Lo malo es que...

- En la dulea no se ven caracterizados los jugadores profesionales.
- La música de fondo no es muy buena.

Previo

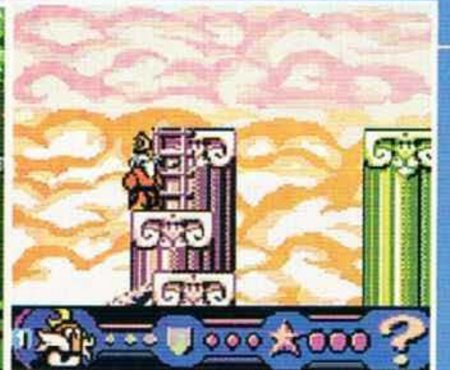
Hemos tenido varios títulos de Game Boy con los más singulares personajes que nunca pensaste que tuvieran su propio juego o aventura, pues aquí tenemos a otro personaje, Merlin, quien cuenta con su propia aventura gracias a nuestros amigos de Electronic Arts.



La historia de este título es la siguiente: En un mundo donde varios seres viven en paz, exixte un dragón el cual lleva dormido más de 1000 años, pero ahora ha despertado y desafortunadamente es malvado y utliza su magia negra para esclavizar a todos los seres y dominarlos, pero en eso llega un nuevo héroe ¡Merlin!









Compañía



Compatible con



Jugadores

1 Jugador

Clasificación

Desarrollado por



Memoria

8 MEGAS

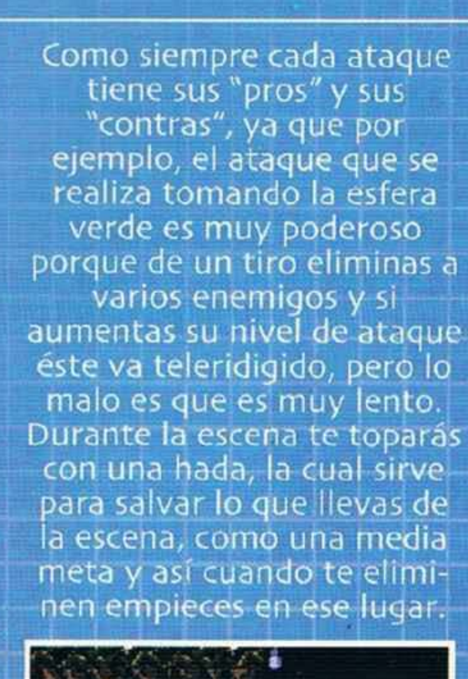
Categoría

Acción

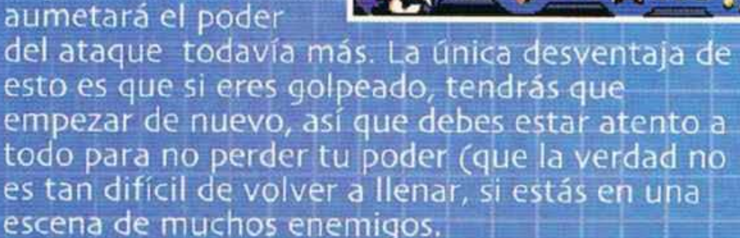
Lanzamiento

Pendiente

Ahora Merlin tendrá que adentrarse en varios mundos , para detener a todos los seres que están causando problemas y derrotar a ciertos enemigos que le impedirán continuar con su misión. Para esto cuentas con varios tipos de magia, la cual dependerá de la esferita que tomes, por ser de varios colores (verde, roja y azul).



Conforme vayas eliminando enemigos, en la parte de abajo se iluminará una esferita y así hasta llegar al escudo que te dará la oportunidad de aguantar un ataque. Si continúas eliminando enemigos se iluminará la estrella y cuando la tengas, el hechizo o ataque que uses en ese momento será más fuerte, pero esto no es todo ya que si llega al máximo aumetará el poder del ataque todavía más. La única desventaja de esto es que si eres golpeado, tendrás que empezar de nuevo, así que debes estar atento a todo para no perder tu poder (que la verdad no es tan difícil de volver a llenar, si estás en una escena de muchos enemigos.



Como siempre cada ataque tiene sus "pros" y sus "contras", ya que por ejemplo, el ataque que se realiza tomando la esfera verde es muy poderoso porque de un tiro eliminas a varios enemigos y si aumentas su nivel de ataque éste va teleridigido, pero lo malo es que es muy lento. Durante la escena te toparás con una hada, la cual sirve para salvar lo que llevas de la escena, como una media meta y así cuando te elimi-nen empieces en ese lugar.






En algunos niveles te toparás con enemigos fuertes o con algunos jefes, así que tienes que buscar la forma de eliminarlos,a la gran mayoría de estos debes dispararle a la cabeza, claro que debes tener cuidado con los ataques, ya que en ocasiones son muy rápidos.



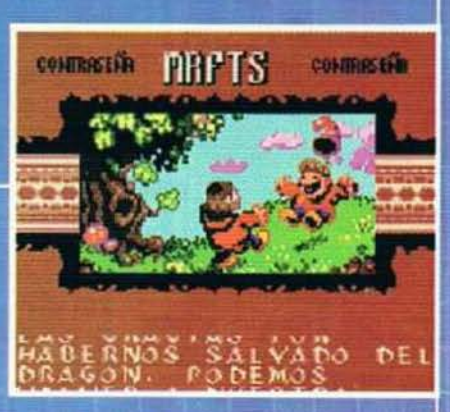
Las aventuras se desarrollan en varios planetas los cuales están basados en varios elementos como el fuego, agua, aire, etc., además de un planeta donde hay humanos. En algunas escenas volarás con tu nube mágica (a quien te recuerda) en donde tendrás que destruir algunos tornados, enemigos voladores y tener cuidado de no chocar con el piso o con el techo.

Para continuar en otra ocasión tu juego, deberás apuntar el password que te den al final para así poder seguir avanzando sin ningún problema. Otra cosa que se nos estaba olvidando mencionar, pero no creas que es nuevo, este título cuenta con varios idiomas y claro que entre ellos está el español para mejor entendimiento (esperemos que la traducción sea buena).





Las gráficas son buenas y la animación también, aunque es un poco sencillo y el personaje no es muy llamativo, el título cumple con su labor que es entretener.



Lo que vimos de este prototipo nos gustó, aunque claro que algunos de nosotros esperábamos más ,pero la verdad está bien hasta donde llevan, la verdad no sabemos si este título vaya a salir o no, ya que todavía no han dado fecha de salida de este título (se rumora que saldrá más o menos hasta Noviembre de este año) así que todavía esta en desarrollo y a lo mejor cambie con respecto a la versión final, pero eso lo veremos cuando esté listo.



Segunda opinión:

Un nuevo título de acción está por llegar al Game Boy Color y con un personaje que para todos es familiar aunque aquí está con un estilo caricaturesco , que por cierto es muy bueno, y se trata de Merlin. Aunque la historia no es tan apantallante, el "game play" es bueno, con diferentes poderes y enemigos. Este título es para todo tipo de videojugadores que quieran pasar un buen rato en su sistema portátil, tal vez le faltará más acción, pero esto se ve conpensado con la habilidad que debes tener al subir o bajar por las plataformas. La veradad me gustó este título, sólo espero que sí salga, ya que todavía no lo anuncian y por lo que vi, ya van muy avanzados en cuanto a la programación de este título, pero como en muchas ocasiones a los licenciatarios les da por cancelar títulos por razones extrañas.

EWAWO.



Megaman Xtreme

Después de un buen tiempo de no tener a Megaman en acción, Capcom ha lanzado un título con este personaje para el Game Boy Color. Para esta nueva aventura veremos nuevos personajes y algunos ya conocidos dentro de la serie y en esta ocasión te daremos los tips para que termines este juego con todos los ítems que necesitas, además de cómo derrotar a los jefes, pero primero veamos el control:

Disparas

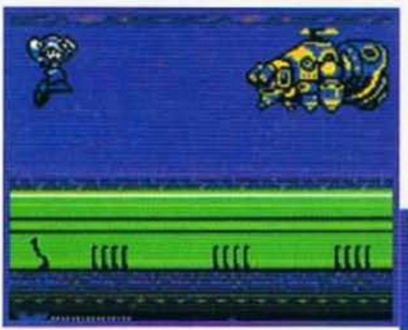
Saltas

Con este mueves al personaje

Despliegas tus armas

No se usa

La aventura empieza en las calles de la ciudad y si eres conocedor, esta escena la tiene Megaman X, así que no será difícil pasarla.



Para eliminar a las naves voladoras, carga tu X Buster para dispararle, concéntrate en atacarlo rápidamente y no te



preocupes de los robos que lanza, ya que destruyendo a la nave, los demás se destruirán.



Después de eliminar a la segunda nave voladora, ten cuidado al seguir adelante, ya que el piso se empezará a caer, así que tienes que ser rápido hasta que llegues al primer punto donde se salva el juego.

Al final del camino te encontrarás con un viejo enemigo, VAVA (aquí le cambiaron el nombre por que en la serie de Megaman X se llama Vile). Para eliminarlo sólo necesitas atacarlo rápido y esquivar sus ataques lo más que puedas hasta eliminarlo.



Después de tener tu primera batalla, te enterarás de lo que está pasado. La computadora Madre está siendo saboteada y está causando grandes estragos en todo el mundo, además de estar reviviendo anteriores batallas explicando así, la aparición de antiguos enemigos, y ahora Megaman recibe ayuda de Middy, un experto en computadoras, para arreglar el problema, pero primero Megaman tendrá que enfrentarse con algunos Mavericks para reparar el daño.

Middy: It's nice to meet you, X!



Chill Penguin





Esta escena no está difícil, ya que para destruir a los robots leñadores sólo tienes que esperar a que lancen sus dos ataques para después atacar, más adelante sólo sé cuidadoso al subir para que no te caiga un enemigo por arriba. Estando arriba encontrarás una cápsula del Dr. Light ahí obtendrás las botas.[1] Adelante te encontrarás con el lugar para salvar y más adelante con un Mech Machine, súbete a él para eliminar más fácil a los enemigos de adelante.[2] A final te enfrentarás con Chill Penguin y para derrotarlo, sólo has lo siguiente:



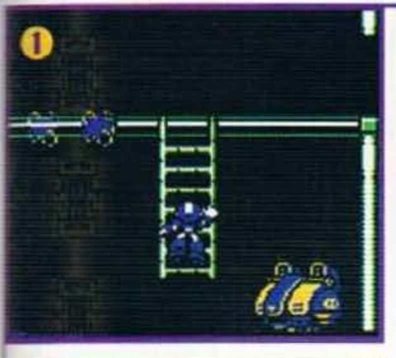




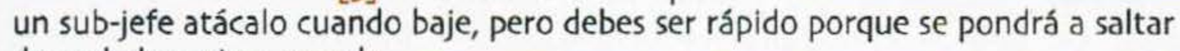


Cuanto te ataque con las bolas de hielo, sube a la pared y cuenta los diparos, al cuarto, bájate y dispárale rápidamente y si salta muévete rápido hacia el otro lado. Cuando forme dos figuras de hielo, destruye la primera figura y después ve qué tipo de ataque va a hacer, si empieza a disparar bolas de hielo dispárale a la figura por el disparo dos, para que al cuarto se destruya y lo golpees. Si se lanza hacia a ti sube rápido a una pared y espera a que se detenga para atacarlo o si activa la tormenta sube a la pared hasta que se termine y después ataca. Con estos pasos podrás eliminarlo y obtener el Shotgun Ice.

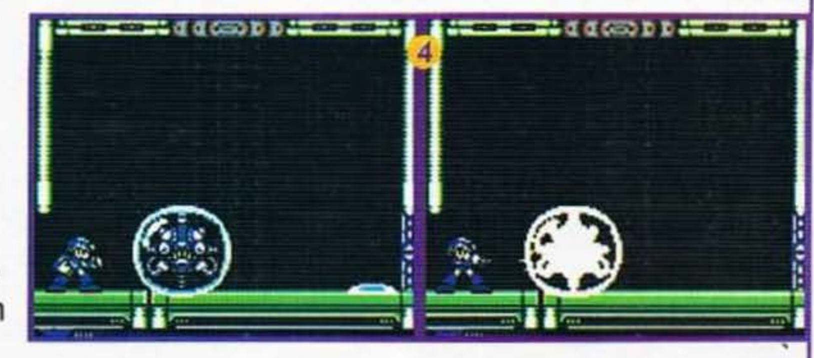




Spark Mandrill



Esta escena es un poco complicada, ya que del piso te atacan y además los enemigos que están ahí son difíciles de eliminar.[1] En ese lugar llegando arriba, verás que hay una escalera que va hacia abajo, sigue por ahí para dar con un Sub-tank de energía y para tomarlo sólo salta hacia los bloques para destruirlos con las botas.[2] Vuelve a subir y llegarás al punto de Auto-save, adelante se obscurecerá la escena, así que ten cuidado de no caer al vacío y recuerda el camino cuando te lo iluminen.[3] Más adelante te espera un sub-jefe atácalo cuando baje, pero debes ser rápido porque se pondrá a saltar de un lado a otro, cuando se suba al techo ten cuidado ya que te disparará o te lanzara unas esferas que te detienen por un tiempo, si te caen muévete rápido.[4] Después del tercer Auto-save, llega a la pared, sube para tomar el corazón con el cual subirá tu energía. [5] Al final te espera Spark Mandril y te recomendamos que lo ataques de la siguiente manera:







Con el Shotgun Ice será muy fácil, ya que esta arma le baja bastante y lo congela; dispárale una vez y cuando rompa el hielo, espera a que deje de brillar para dispararle de nuevo, continúa así hasta eliminarlo. Al final obtendrás el Electric Spark.







Storm Eagle











En esta escena no tendrás muchos problemas, ya que para llegar a las bases que se mueven no es muy difícil y sólo necesitas eliminar a los enemigos que te lo impidan y esto lo puedes lograr con un tiro de tu X Buster cargado. Para encontrar otro Sub-Tank necesitas llegar a la parte más alta de las primeras bases móviles y tienes que dar un super salto hacia la izquierda para llegar a lo más alto de una torre donde está el Sub Tank.[1] Adelante te toparás con un gran pilar, sigue por abajo y da un salto hasta una pared que está formada por tubos flamables, destrúyelos para encontrar otra cápsula en donde te darán el casco.[2] Strom Eagle te esperará al final de la escena y para derrotarlo tienes que hacer lo siguiente:



Cuando empiece a agitar sus alas te empujará, entonces tú realiza el Dash para no caer y en eso dispárale; después él te disparará un tornado el cual te empuja más fuerte, así que mejor salta, ya que hacer el Dash no te servirá. Cuando se eleve y desaparezca, muévete de un lado a otro para esquivarlo cuando caiga en picada, si te da tiempo de dispararle, hazlo. Cuando te lance un huevo saldrán cuatro aves trata de destruirlas y estate atento, ya que te empezará a empujar con el viento. Cuando lo derrotes obtendrás el Storm Tornado.







Ahora que tienes el casco, entra a la escena de Spark Mandril y en la segunda parte donde se obscurece antes de llegar a donde está el jefe, pasando el primer precipicio, salta hacia el techo para romper los bloques y encontrar la cápsula donde te dan el Upgrate de X-Buster.





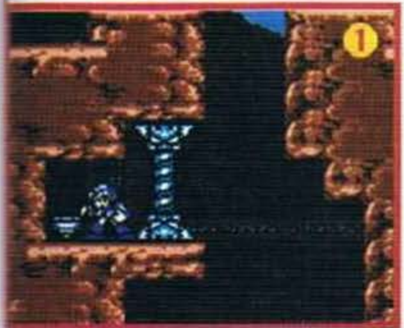




Flame Stag

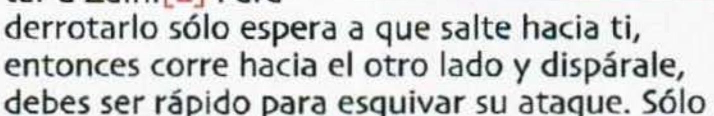






En esta escena en algunos momentos tendrás que aplicarte, ya que hay un momento donde tienes que subir rápido antes de que te alcance la lava y en otros lugares al subir, sólo necesitas eliminar a los robots que te atacan y son muy molestos. En la parte donde sube la lava es donde encontrarás otro corazón y para tomarlo necesitas subir rápido y entrar antes de que se forme una barrera, la cual tienes que destruir antes de que te alcance la lava.[1]Pasando un estanque de lava donde se hunden unos pilares, llegarás a una pared, sube a lo más alto y si puedes has que te destruya la pared de arriba donde está el robot que te ataca, con eso podrás llegar a una puerta en la cual te espera un Shadow Hunter (Zain), pero antes de entrar bájate un nivel y realiza un súper salto hacia la derecha para llegar donde está la cápsula donde te dan la armadura con la que completas tu nuevo traje, por así decirlo; ahora sí regresa a la puerta para enfrentar a Zain.[2] Para derrotarlo sólo espera a que salte hacia ti, entonces corre hacia el otro lado y dispárale, debes ser rápido para esquivar su ataque. Sólo podras dañarlo cuando esté de espaldas porque de frente pondrá defensa y cuando gira serea igual.[3] Ya que lo derrotes, cuando bajes las escaleras, ve hacia la derecha para no caer en la lava.[4] Ya que llegues con Flame Stag, utiliza el Storm Tornado para derrotarlo, sólo espéralo y dispárale, cuando le cambie la llama de sus cuernos a color azul, sólo evita que te agarre cuando se te lance. Ya que lo derrotes obtendrás el Speed Burner. [5]











Con esta arma entra a la escena de Chill Penguin,llega a la parte donde está el Mech Machine y donde está la entrada hay un túnel, vuela hacia arriba y usa el impulso para llegar, arriba encontrarás unas cúpulas de metal, destruye la primera con el Speed Burner y encontrarás otro corazón.

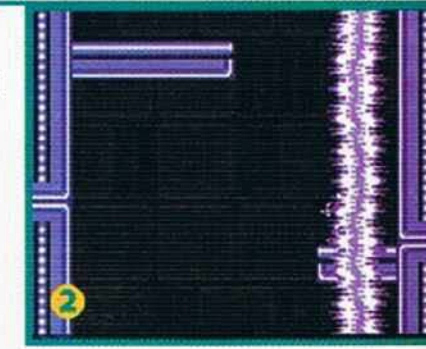
Ahora el camino está libre para que entres al Core y detener a quien está detrás de todo esto.

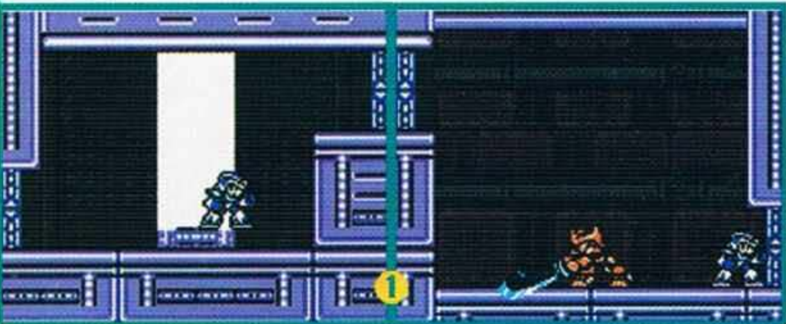




The Core 1





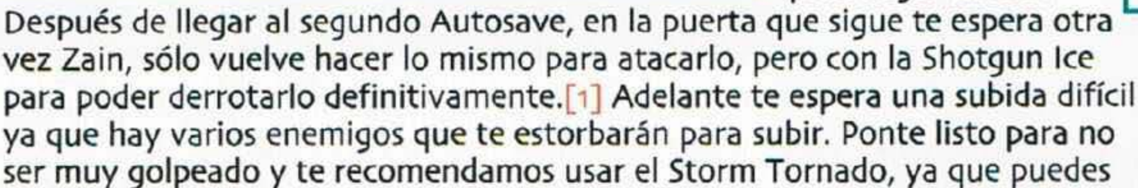


La primera dificultad que enfrentarás es subir unas plataformas aéreas muy difíciles de subir porque hay enemigos que te lo impiden, deberás ser muy ágil para llegar arriba.

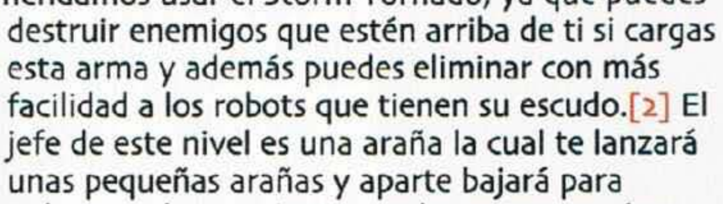
Después de llegar al segundo Autosave, en la puerta que sigue te espera otra vez Zain, sólo vuelve hacer lo mismo para atacarlo, pero con la Shotgun Ice para poder derrotarlo definitivamente.[1] Adelante te espera una subida difícil ya que hay varios enemigos que te estorbarán para subir. Ponte listo para no ser muy golpeado y te recomendamos usar el Storm Tornado, ya que puedes destruir enemigos que estén arriba de ti si cargas esta arma y además puedes eliminar con más facilidad a los robots que tienen su escudo.[2] El jefe de este nivel es una araña la cual te lanzará unas pequeñas arañas y aparte bajará para golpearte, lo que tienes que hacer es ver cómo se ponen unas barras, las cuales unen a otras barras verticales, así podrás saber por dónde bajará y cuando esté abajo sólo espera a que abra su ojo para dispararle, sigue así hasta destruirla. [3]



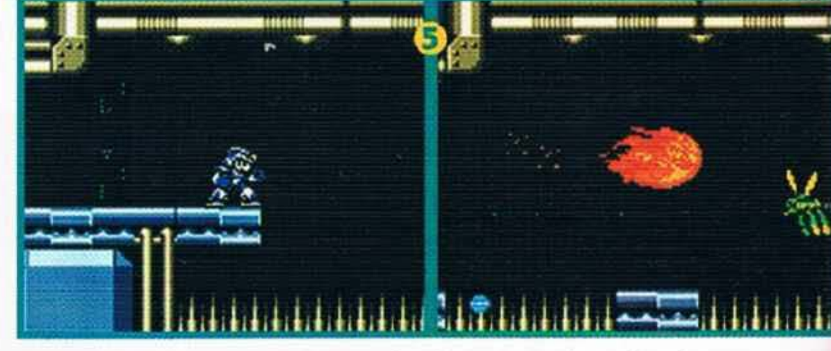




The Core 2

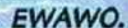


Aquei tienes que subir mediante unas bases, y cada vez que saltes sobre ellas cambiarán la dirección, así que tendrás que ser rápido para mover la plataforma hacia donde tú quieres. [4] Más adelante tendrás que saltar lugares donde hay picos en el piso, pero con el inconveniente de algunos enemigos molestos, aquí te recomendamos usar el Speed Burner cargado para pasar y aparte eliminar a los enemigos.[5] El jefe de este nivel está un poco difícil, ya que tienes que destruir los cuatro cañones que tiene para dispararle al robot que los controla, te recomendamos llevar tus Sub-Tanks llenos, además de una buena dotación de vidas, ya que si te tira te eliminará rápidamente. [6]



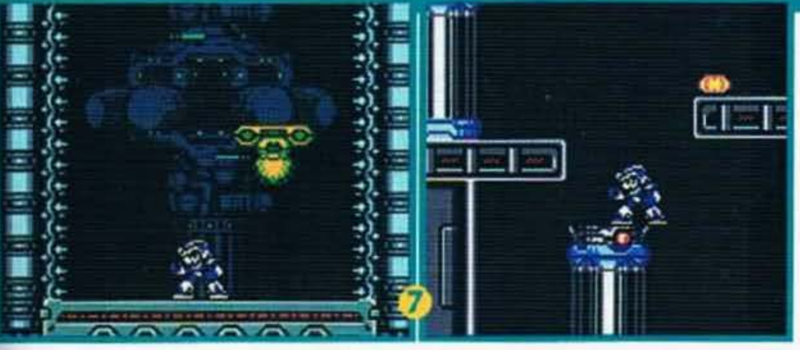


Tip extra: Si vas muy bien por esta zona y llegas al tercer Autosave, me refiero a que si tienes una buena cantidad de vidas y los tanques de energía llenos y por alguna razón no pudiste eliminar al jefe, el juego te pedirá salvar, selecciona la opción de Save and Quit y con esto tendrás otra oportunidad de enfrentar al jefe cuando continúes. Es mejor que seleccionar Retry o Save and Continue. Esto te sirve en cualquier nivel o jefe.


EWAWO.



The Core 3





Por fin hemos entrado al Core, ahora podremos enfrentar al los que están detrás de todo este caos. Primero tendrás que subir por unas bases hasta llegar arriba donde está el primer Autosave, el cual te enviará a un cuarto donde tienes que enfrentarte a los 4 Maverikcs de nuevo.[7] Del lado izquierdo, abajo está Chill Penguin y arriba está Storm Eagle. Del lado derecho, abajo está Spark Mandrill y arriba está Flame Stag. [8]Ya que los destruyas, aparecerá otro tubo junto donde están las









cápsulas de energía, entra por ahí para seguir adelante. El jefe de esta parte es nada más y nada menos que Sigma y para derrotarlo sólo tienes que hacer lo siguiente:

Sube por la pared, hasta lo más alto y espera a que suba Sigma, cuando veas que te va a alcanzar baja y dispárale con el Speed Burner, repite la jugada hasta eliminarlo.

X: Sigma!

Sigma: Ha ha...
Nice try!



Al final te enterarás de quién está detrás de todo y se trata de Techno, quien era controlado por Sigma y era ayudado por los Shadows Hunters. Pero, Techno es hermano de Middy, así que después de destruir la computadora, éste vuelve a la normalidad y muere. Middy también muere por la relación que tiene con su hermano gemelo y al final X tendrá que efrentar a Sigma para deternerlo, pero no será nada fácil, mejor échale muchas ganas, para detener su plan maestro.







¿Te pareció corto el juego?, pues esto aún no termina ya que al eliminar a Sigma por segunda vez, se abre una nueva opción que es el Had Mode en el cual enfrentarás a nuevos enemigos y aumentarán los retos, pero esto lo veremos en los próximos número. La aventura extrema aún continúa.



Spinal



Apariciones

Killer Instinct
(1994, Arcadia)
Killer Instinct
(1995, SNES)
Killer Instinct
(1995, GB)
Killer Instinct 2
(1996, Arcadia)
Killer Instinct Gold
(1996, N64)





Historia completa

¿Leíste el Museo de Killer Instinct (Año 9 # 11)? Pues ahí explicamos que Ultratech era una mega corporación que tenía como objetivo controlar al mundo y para ello buscaba el arma perfecta; Spinal era una de las armas de Ultratech. Utilizando técnicas de regeneración celular sin precedentes bastante avanzadas, los científicos de Ultratech lograron reanimar a un antiguo guerrero del pasado, quien no teniendo memoria de su vida anterior, sólo podía hacer lo que mejor sabía: pelear. Durante los enfrentamientos que ocurrieron en el torneo, Spinal se enfrentó a Chief Thunder quien logró eliminarlo y cuando Gargos emergió de su prisión y trataron de detenerlo, todo el edifico de Ultratech junto con todos los que estaban dentro se vieron atrapados en un portal que los llevó 2000 años en el pasado. Aquí Gargos reanimó a Spinal, quien obviamente era 2000 años más joven que el reanimado científicamente, así que ahora Spinal debía pelear contra Gargos para ganar su libertad.

Finales

KI: Después de que ganó el torneo, cansado de tanta muerte y destrucción, Spinal se decidió por una carrera de actor. Aunque fue nominado al Oscar por su primer película, Spinal tiene problemas para los papeles en los que el protagonista tiene piel.

KIG: Finalmente, Spinal ha derrotado a su odiado amo y ha ganado su libertad. Pero su destino no es tan bueno, sin guía ni ambiciones, Spinal está condenado a vagar solo por la eternidad.

Caracter

En realidad no podríamos decir que Spinal tiene "carácter" en el significado real de la palabra, más bien Spinal es la personificación del concepto Killer Instinct; él carece de sentimientos y de todo tipo de características humanas, solamente pelea por instinto pues es lo único que le queda de su existencia como mortal. Es un personaje que tiene muchas ventajas sobre los demás: no se cansa, no necesita alimento, no siente dolor, ni remordimiento, ni piedad, entre otras, pero no se aplican debido a las razones lógicas de un juego de peleas.

Observaciones

Este personaje tenía por nombre "Argo", antes de cambiarlo por el definitivo (Spinal). Creemos particularmente que este nombre tiene como base la mitología griega, puesto que Argo es el nombre del barco que usó Jasón para llegar a Cólquida por el Vellocinio de Oro, donde se enfrentó a unos esqueletos, que eran guerreros caídos.

Magia vs. Ciencia

Todos sabemos que un esqueleto no podría moverse solo, por mucha tecnología y regeneraciones celulares que se le aplicaran, simple y sencillamente por la falta de unión entre los huesos; sin músculos no podría ni levantarse. Pero vemos en casi todos los juegos de géneros "oscuros", esqueletos caminando como en los Castlevania o en Ghost n' Gobblins; gracias a que estos tienen el soporte de la magia para poder hacer todo lo obviamente imposible. Pensamos (otra vez particularmente) que tal vez Rare se dio cuenta de que el "pretexto" de la reanimación de Spinal con regeneración celular estaba bastante ilógico y por ello decidieron darle una explicación menos real pero más comprensible al ser reanimado por la magia de Gargos en la secuela. Ahora nos preguntamos: ¿Cómo Spinal puede hacer el Skeleport en KI si no usa la magia? mmmhhh...

Definitivamente, Spinal es mi personaje favorito y consentido; es uno de los personajes en los juegos de pelea con más reto para los videojugadores, tanto para manejarlo como para vencerlo. Los esqueletos siempre han sido uno de los enemigos más frágiles en los juegos, pero en realidad deberían tener sus valores "reales" (gracias a la magia), como que no deberían tener energía (o HP) y su tenacidad en enfrentar al enemigo sin temor a morir.

Panteón



Aidyn Chronicles: The First Mage

Sin una historia atractiva, personajes memorables y grandes batallas, hasta el más hermoso RPG puede ser tonto y aburrido. Aidyn Chronicles: The First Mage, el más reciente título de THQ y el segundo puramente del género de los juegos de rol para el N64, en palabras de sus programadores, excede la espectación de los videojugadores en las áreas ya mencionadas.





Este es un título en el que H2O (creadores de Tetrisphere y The New Tetris para el N64) y THQ han trabajado muy duro durante casi dos años, y este mes por fin se verá el resultado de tanto esfuerzo. Ya pudimos echarle un ojo y ahora es tu turno para que lo cheques A Fondo.

Compañía: THQ

Compatible

Clasificación: Teen

Desarrollado: H2O

Memoria: 256 megabit

Categoria: RPG

Lanzamiento: 2001 marzo

Aidyn Chronicles nos cuenta la historia de un chico llamado Alaron. Huérfano desde que era un bebé, Alaron fue recogido por el amable y generoso Rey Lloyd y fue criado en el castillo del rey como escudero. El juego comienza cuando Alaron ya tiene 17 años de edad y es enviado junto con un grupo de patrulleros a una región inhóspita, donde es emboscado y abandonado ahí para que muera. Alaron es encontrado por una anciana sabia llamada Criana, quien cura sus heridas e intenta sanarlo por completo pero se da cuenta que él tiene algo extraño. Alaron había sido envenenado por los duendes y al parecer el veneno había afectado su salud seriamente. Para Alaron sólo hay una esperanza: los Mirari. Esta extraña y antigua raza es conocida por su vínculo tan estrecho con la Tierra y la naturaleza. Sus habilidades para sanar son legendarias, pese a que ellos no siempre están dispuestos a ayudar a los extraños. Afortunadamente, una alianza entre la gente de Iden y los Mirari había sido formada años atras, cuando los guerreros del castillo ayudaron a defender a Erromon, la capital de los Mirari. Por esta razón, el Rey espera que Alaron pueda encontrar ayuda con ellos. Eligiendo a un grupo de acompañantes, Alaron comienza su viaje a Erromon.



El protagonista de esta historia no tiene idea de que este sólo es el principio de un largo viaje. Las respuestas que él busca las encontrará con los hechiceros, pero estas respuestas sólo lo guiarán a más preguntas. Fuerzas misteriosas están renaciendo después de cientos de años y parece que Alaron se verá muy pronto en el ojo de ese huracán. ¿Quién será el necromante que abandonó la hermandad de los hechiceros y qué es lo que busca? ¿Por qué los monstruos están provocando caos en las tierras tan repentinamente? ¿Y quién o qué es la misteriosa sombra que está siguiendo a Alaron?



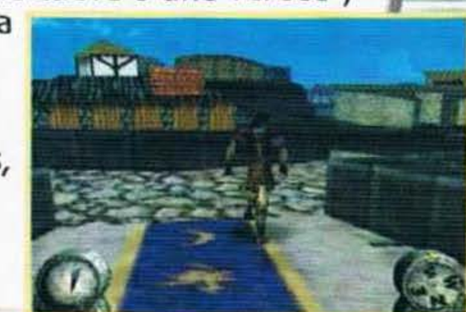
Como ves, la historia de este título está un poco enredada, pero es algo atractiva. La historia de los RPG's para el N64 es muy triste, o mejor dicho, no hay historia. Hace dos años, Quest 64 fue el primero y, hasta antes de Aidyn, el único título del género para este sistema. Afortunadamente, la compañía canadiense H2O programaron este título basándose en el tradicional mundo de personajes fantásticos y rompecabezas y acertijos a resolver, como los RPG's clásicos.

En Aidyn Chronicles tendrás 13 diferentes personajes a controlar, obviamente tendrás que avanzar en la historia para conocer a otros personajes y añadirlos a tu grupo. Las batallas son por "party" (grupos), donde pelearán cuatro personajes a la vez. Estas batallas, al igual que el juego en su totalidad, son con gráficos 3D en tiempo real, por lo que las tomas de la cámara están ajustadas perfectamente a la acción (muy parecida a Pokémon Stadium) y así no tendrás una imágen congelada. Todas las batallas son por turnos, como en un RPG normal.

Un punto muy a favor de este juego es que el "story line" (la historia) no es lineal y en cualquier momento podrás seguir, con tu instinto de videojugador, el camino que quieras y resolver algunos acertijos en el orden deseado, por lo que la experiencia al jugar será diferente para cada videojugador, gracias a esta libertad de decisión. Cabe mencionar que el mapa es algo extenso, por lo que tendrás la oportunidad de explorar a tu gusto.



Hay algo "innovador" en este título. Al decir que Aidyn toma lugar en un ambiente completamente en 3D, es compararlo un poco con los ambientes 2D de los RPG's clásicos, donde, en ellos, avanzar en un mapa plano donde te mueves de arriba a abajo y de izquierda a derecha, o incluso otros donde se cuenta con personajes 3D, pero con fondos limitados y pre-rendereados, simulando el efecto 3D. Ambos métodos tienen sus ventajas, pero no llegan a ser verdaderos ambientes 3D. En este juego podrás ir a donde quieras y a los lugares que puedas ver, ya sea una cueva o una vereda y no hay (casi) ninguna restricción. Y, desde luego, el vasto mundo cuenta con un sinfín de criaturas, tanto hostiles como amigables.







Las aldeas encajan muy bien en los paisajes y las ciudades de los místicos Mirari y los Jundar esperan a los más arriesgados aventureros. La interacción con otros personajes, a diferencia de Quest 64, está muy presente, por lo que encontrarás en un pueblo, por ejemplo, un maestro en herrería que elaborará para ti espadas y arcos, un maestro que te enseñará el arte de la batalla y algunos hechiceros que te enseñarán magia en una de las cuatro escuelas de magos que hay en el juego. Otro factor interesante es que, dependiendo de tu actitud, los aldeanos estarán contentos de ayudarte o estarán molestos y te insultarán. Y cada uno de ellos te dará información esencial para tu misión.



Retomando el sistema de batalla, el mundo de Aidyn es muy peligroso y necesitarás sobrepasar el poder de muchos enemigos para alcanzar tus metas. Cuando seas atacado por una fuerza enemiga (que, por cierto, no son invisibles y, como en Paper Mario, podrás verlas y decidir si las combates o no), entrarás al modo de combate. Además de sólo ver a tu personaje principal en la pantalla, como en Quest 64, ahora verás a toda tu "party". Estas fuerzas enemigas te encararán frecuentemente, pero, afortunadamente éste no es uno de esos juegos donde tus compañeros esperan plácidamente hasta que les toque su turno de intercambiar ataques. En Aidyn Chronicles, durante el turno de cada personaje, puedes moverlo con libertad dentro de un radio de límite específico, el cual está determinado por la habilidad particular de cada uno de ellos. Por ejemplo, si tienes en tu grupo a un caballero con una armadura pesada, no se moverá tan rápido, pero en realidad no necesitará hacerlo, ya que podrá ejecutar un ataque frontal sin problemas. Un ladrón, por otra parte, puede escabullirse lentamente entre la tropa enemiga y hacer un ataque mortal por la retaguardia. Si tienes a un mago con un vasto arsenal mágico, puedes moverlo inteligentemente para conseguir hacer un ataque de fuego cruzado contra el enemigo. Y estas son sólo algunas de las tácticas de batalla en tiempo real que puedes hacer. Otro ejemplo es que, si estás en un bosque, puedes usar un arco para atacar a distancia detrás de un árbol, para evitar ser visto y contraatacado. Aquí el control es total. Ciertamente, el sistema de limitar el espacio de batalla simbólicamente con un círculo, es muy parecido a Quest 64, consiste en lo que puedes hacer dentro de esa área.

El sistema para crecer el poder de tu personaje es típico en los juegos de RPG. Podrás obtener experiencia peleando, completando acertijos, hablando con la gente e incluso obteniendo ítems determinados. También cuentas con la posibilidad de ejecutar hechizos. Para ello, no tienes MP y tu habilidad para hacer magia depende de tu estamina. Esta representa la salud y la buena actitud de tu personaje y equivale al HP. Básicamente, entre más estamina tengas, tus hechizos serán más afectivos y un personaje herido no podrá ejecutar la magia con la misma intensidad. Puedes recuperar estamina de muchas formas, ya sea con posiones o, de la forma clásica, hospedándote en un hotel. En total hay como sesenta hechizos diferentes, claro, no todos los personajes podrán hacer todos los hechizos, algunos sólo podrán ejecutar cierto número de ellos y otros de plano no podrán hacerlo, depende del linaje de tu guerrero. Y también está presente el dinero, que obtienes derrotando enemigos o encontrándolo en cofres ocultos. Con el dinero puedes comprar ítems, armas, armaduras, posiones o hechizos. También puedes pagar para que ciertos aldeanos te enseñen habilidades y magia.





Cuando uno de tus personajes perece en la batalla, tendrás la oportunidad de guardar su esencia en una Life Gem (gema de vida). Este es un cristal mágico especial que puedes comprar en ciertas tiendas. Si usas una Life Gem para preservar a tu personaje, puedes regresar a un pueblo e ir con un curandero para que lo reviva.





La aventura cuenta con un sistema de "día-noche" (como en Zelda 64), que produce diferentes efectos en el gameplay. Además de abrir nuevas áreas, el tiempo afectará a algunos personajes y sus hechizos. Todos los personajes cuentan con un factor llamado "aspect" (aspecto), que es parte del sistema del reloj. Los personajes que sean de aspecto solar, serán más fuertes durante el día y los personajes que tengan aspecto lunar, serán más fuertes en la noche. Y también, hay hechizos de luz y de obscuridad, que reaccionarán de la misma forma.

Aunque el título tenga un sólo final correspondiente al storyline, dependiendo de los personajes que tengas en tu "party", verás secuencias diferentes.

La compatibilidad con el Expansion Pak, le da a Aidyn la ventaja de tener gráficos de alta resolución y poder mostrar texturas de color de 32-bits, por lo que el juego se ve más colorido y realista.



Aidyn Chronicles: The First Mage, es un juego sumamente atractivo y justo para aquellos videojugadores que poseen un N64 y que querían un RPG como los que realmente deben ser. Quedamos muy sorprendidos con el buen trabajo que realizó H2O en este título y esto nos da pie a pensar en qué hubiera sido si las demás compañías le hubieran dedicado un poco más de tiempo a juegos de este género.



Si tienes la oportunidad de probar este gran juego, no la dejes pasar.





Segunda opinión

No pensé que Aidyn Chronicles le fuera a quedar tan bien a H2O, pero así fue. Pero, pienso también que con unos meses más en producción, hubiera quedado muchísimo mejor. Sobre todo por el diseño de los personajes y el storyline, que, aunque es interesante, a veces como que se le pierde un poco el hilo a la historia principal. También hubiera estado bien que le agregaran más áreas, más aldeas y más tribus, para darle más variedad al juego. Este título no es muy corto y te vas a tardar como 30 ó 40 horas en terminarlo levemente, pero comparado con otros RPG's, no está tan largo. La ventaja que veo yo de Aidyn sobre otros títulos es que es muy especial dentro del género, porque es el único en su tipo para el N64 y de esto se desencadena en que los programadores tuvieron que adaptarse a la arquitectura del sistema para crearlo y eso es lo que lo hace diferente a otros juegos RPG. Si disfrutas de estos juegos, como Spot, debes echarle un ojo a Aidyn Chronicles, que si bien no es algo mega espectacular, es un juego sencillamente bien hecho.

Densho



Lo bueno es que...

-Tiene la esencia de un buen RPG.
-La movilidad es muy buena.
-No es muy complicado de entender.
-La música es buena y muy original.

Lo malo es que...

-Los gráficos y diseños de los personajes no son muy buenos.
-Los ambientes lucen algo desérticos.
-Hay veces en que te gustaría que los personajes tuvieran turbo para caminar.





Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento

2001 enero

Hace muchos años, cuando la magia dominaba los tiempos, el rey Aethelred, gobernaba su pacífico reino. Ahora, este reino está lleno de tesoros, pero el más grande de ellos es la preciosa princesa Daphne, la hija única del rey. Valientes caballeros y apuestos príncipes han venido de lejos sólo para cortejarla, dispuestos a poner todas sus posesiones a su disposición, con tal de ser finalmente dignos de su mano.

Desafortunadamente para todos ellos, el corazón de la princesa pertenecía a alguien más, nada más y nada menos, que al más valiente Caballero, el campeón del rey: Dirk "The Daring"

Entonces, un día Mordroc, el malvado hechicero gobernante de la tierra sombría, apareció en el reino del rey, demandando al rey entregarle el trono. Pero el rey se negó, y fue entonces cuando el hechicero tomó prisionera a la bella Daphne, la encerró en una esfera de cristal, y la ocultó los horribles calabozos del castillo encantado. Acto seguido, Mordroc envió al rey este mensaje: ¡Renuncia a tu cetro antes de la puesta de sol o tu amada princesa morirá!. Aethelred y todo su reino cayeron en la desesperación, todos excepto Dirk, quien decidió ir en busca del castillo encantado para liberar a la princesa sólo si era capaz de sobrevivir los múltiples peligros de los calabozos... sólo si era capaz encontrar, la guarida del Dragón...

Dragon's Lair (la guarida del Dragón), es una aventura épica que apareció a principios de la década de los ochentas, así que para todos aquellos videojugadores que no tuvieron la suerte de conocerlo, Dragon's Lair es un juego que hizo época ya que su aparición revolucionó el mercado de los juegos de acción comunes, ya que sustituía los tradicionales (para la época claró) personajes cuadrados y los modos de jue-



go de la época por una avanzada animación controlada por un joystick y un par de botones. De hecho, éste y el As del espacio (Space Ace) fueron los primeros juegos en emplear una animación tipo film, (era como si estuvieras controlando un episodio de la caricatura) y al empleo de una tecnología muy poco conocida que reproducía el juego por medio de un disco láser.

Hoy en día y gracias a los avances de ésta misma tecnología, a Digital Eclipse y Capcom, esta aventura medieval, con un sistema de hace 12 años, esta legendaria versión de arcadia está lista para cobrar vida en tu GBC.

La historia nos presenta un héroe, el simpático e indeciso Dirk, quien a través de 20 escenas diferentes tratará de rescatar a la princesa Daphne de las garras de un tramposo y poco amistoso dragón, aunque para hacerlo tengas que enfrentar todas y cada una de las trampas que te esperan en el castillo encantado.

Era de esperarse que con el desarrollo que ha tenido el GBC, no existiera un juego que se basara completamente en escenas y secuencias en Full motion video, y como esto era estrictamente necesario para traer de regreso la aventura de Dragon's Lair, pues simplemente lo intentaron y el resultado está listo, para que puedas llevar a cualquier lugar el más famoso juego de videoclip de todos los tiempos. Aún cuando algunas escenas del juego original no aparecen en esta adaptación lo más impresionante es sencillamente el hecho de poder repoducir este juego en una versión portátil, con el mismo número de tareas por realizar y la animación que hizo de este juego un clásico.





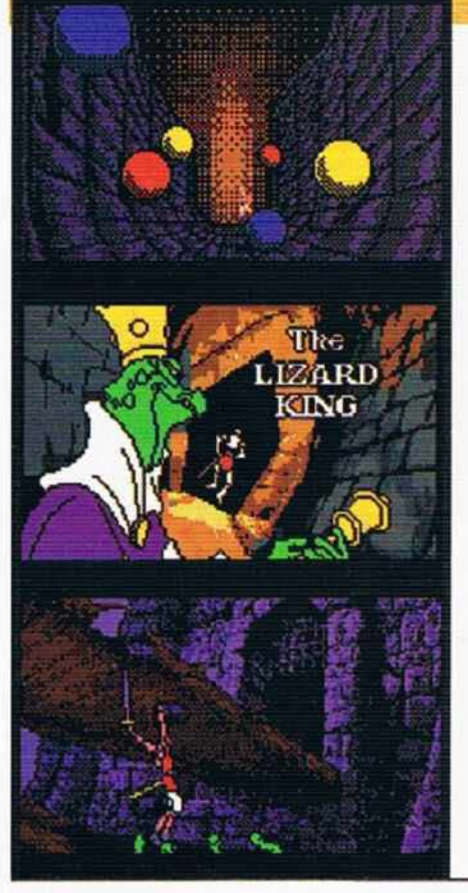
Para que te sea más sencillo comprender lo que verdaderamente ofrece este juego, es conveniente resaltar, que la historia de Dragon's Lair originalmente fue una serie de dibujos animados en la que de alguna manera se intentaban los primeros pininos de las caricaturas interactivas. En la serie de televisión, continuamente Dirk se topaba con pequeños acertijos o bien con momentos en los que tenía que tomar una decisión, por ejemplo, cuando Dirk entraba a alguno de los múltiples salones del castillo encantado, y encontraba un recipiente con una bebida misteriosa, la acción se detenía y entraba la voz del narrador de la historia para describir lo que pasaba por la cabeza del héroe, primero se mostraba la imagen de Dirk imaginando lo que sucedería si bebía el líquido del pequeño recipiente y lo que sucedería, y por otro lado podías ver lo que sucedía si decidía no hacerlo.

Por supuesto en lo que tomaba la decisión correcta, mandaban a comerciales y te enterabas de la decisión de Dirk luego de que todos los anuncios de juguetes habían terminado. Este concepto fue llevado al juego de arcadia, y funciona de la siguiente manera: en Dragon's Lair, no tienes el control de Dirk en el sentido tradicional, lo único que puedes hacer es controlar la acción directa de Dirk mientras suceden las animaciones. Por ejemplo hay una escena en la que Dirk está en un pequeño cuarto, y el corredor por el que puede escapar lentamente se cubre de ladrillos que le impiden el paso, si eres capaz de marcar el movimiento de Dirk en dirección a la puerta, logrará pasar, si no lo haces a tiempo la animación continuará y Dirk quedará atrapado en la pared y perderá la vida.



Aunque la idea es conservar la esencia original del juego usando el pad y un botón, lo verdaderamente interesante es encontrar el momento exacto en el que Dirk tiene que realizar una acción. La memorización y los buenos reflejos son indispensables para lograr avanzar en el juego.

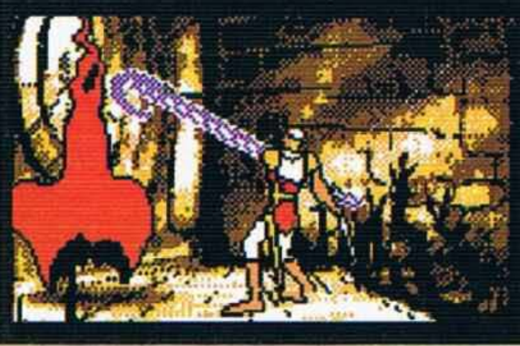


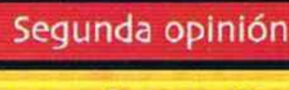


A pesar de que puede sonar sumamente sencillo, para lograr dominar este juego será necesario que dediques varias horas, de manera que puedas llegar al final del mismo sin perder vidas. Por otro lado un plus dentro de la misma línea de la dificultad es que tal como en el juego original algunas de las escenas se ven en reverse angle (ángulo inverso o "al revés"), con esto la memorización de movimientos es un poco más complicado y el juego se torna más interesante y divertido. Este cartucho no tiene continues, pero cuentas con 5 oportunidades para regresar a Dirk a la vida, para hacerlo sólo tienes que presionar el botón A, con esto harás que Dirk recupere textualmente su vida.

Finalmente y como todo buen juego ochentero, si bien tu misión es salvar a tu princesa, la recompensa real está en lo verdaderamente impresionante que luce este tipo de tecnología para el GBC. Ojalá a futuro no se desperdicie este tipo de inventos, sobre todo si consideramos dos cosas, estamos por recibir el súper GB Advance y por otro lado, existió otro juego de este tipo luego de Dragon's Lair, Space Ace, y sería interesante si viniera para el Advance... en fin este cartucho, no te lo puedes perder.







Recuerdo que Dragon's Lair fue el juego de Arcadia más impresionante de las salas de Arcade que visité. Aunque jugarlo era un poco difícil para mi, disfrutaba mucho este gran juego. Y ahora que apareció la versión para Game Boy Color, tuve la oportunidad de recordar buenos tiempos y, como ya soy un poco más hábil con el control, pues ya le entendí más y puedo decirte que es uno de los títulos más entretenidos, único en su género, ya que debes pensar súper rápido tus movimientos. La acción es continua y los gráficos son excelentes. Ojalá que algún día aparezca Dragon's Lair para el Nintendo Game Cube, pero, por el momento, ésta es una gran opción.
Chechuga

DRAGON'S LAIR

Lo bueno es que...

-El juego es idéntico a la versión de Arcade
-Los gráficos son bastante buenos

Lo malo es que...

-Es un poco difícil de entender al principio
-No te puedes distraer ni un segundo, pues de lo contrario perderás rápido.

¿Qué hay dentro de...?

www.nintendo.com.mx

A nuestra redacción han llegado toneladas de e-mails y cartas preguntándonos acerca de la página oficial en internet de Gamela México, www.nintendo.com.mx, así que, para despejar muchas de las dudas que giran alrededor de este sitio (principalmente en el nuevo "look"), nos pusimos a platicar con los chavos que la hacen. A continuación te dejamos esta pequeña entrevista que tuvimos con Javier López "Ice", programador, coordinador de la página y ex-colaborador de Club Nintendo, para que veas cómo está el asunto.

Club Nintendo: Hace tiempo que www.nintendo.com.mx tenía un diseño que comenzaba a identificarlos, pero el año pasado cambió radicalmente, ¿a qué se debió?

www.nintendo.com.mx: El cambio del diseño y el concepto de la página, básicamente obedecen a las exigencias de los videojugadores que, a través de sus correos electrónicos, pedían que se modernizara, tuviera información fresca y constante y sobre todo más trucos. Por ello se crearon nuevas secciones para satisfacer a todos los gustos de los videojugadores.

CN: Creemos que el diseño cambió para mejorar, pero también notamos que la forma de navegar en su página es mucho mejor. ¿Cómo fue la idea original del cambio o qué planeaban conseguir con él?

www: El cambio del diseño no fue pensado, en un principio, para ser llamativo, glamoroso o sicodélico, la forma en la que está hecha la página está pensada para ahorrarle al usuario de internet tiempo de carga ya que anteriormente la página se tardaba mucho en abrir. Ahora es mucho más rápida. Otro aspecto del diseño es que ahora cada vez que entres al sitio, te será más fácil saber qué hay de nuevo, porque en la página principal puedes leer las noticias del día, sin perder demasiado tiempo averiguando sección por sección dónde está lo más nuevo. También se han colocado ligas de acceso directo a todas las secciones para hacer aún más sencilla la navegación dentro del sitio. Además de esto, otra de las ventajas es que ya no se pierde tiempo en hacer todo el diseño para una sola noticia o juego, esto se traduce en que la información que se genera en la página es más constante y fluida.

Este era el aspecto de la página de Gamela México hace algunos ayeres.

CN: El diseño y la programación fueron un cambio total, pero, ¿qué nos puedes decir de otros cambios dentro del sitio?

www: Además del diseño, también se crearon nuevas secciones que definitivamente ya hacían falta, como la de Trucos, Wwwario y Reportajes, además de otras que ya necesitaban una actualización como la de Tips que ahora cambió su nombre por ABC de juegos.

CN: ¿Podrías describir brevemente las características de cada sección?

www: ¡Claro que sí!

Trucos: Como su nombre lo indica, contiene los trucos de tus juegos favoritos. Esta es una sección completamente nueva que habían estado pidiendo mucho ya que anteriormente sólo existía la sección de Tips. Ahora en esta nueva sección podrás encontrar los mejores trucos de tus juegos, solicitarlos si es que aún no se encuentran ahí, y mandar los que vayas encontrando.

ABC de juegos: Esta es lo que solía ser la sección de Tips. Aquí encontrarás las guías "paso a paso" de tus juegos favoritos.

Reportajes: Esta sección es de las más importantes, ya que aquí prácticamente todos los días encontrarás una noticia, rumor o reportaje sobre un tema que esté en boca de todos. Claro, como siempre, se aceptan sugerencias y si

Esta era la sección vieja de F.A.Q.S., nada qué ver con la actual. Para nuestros cuates de www.nintendo.com.mx, F.A.Q.S. significa "Frecuentemente Alguien Quiere Saber".

tienes interés por algún tema en particular, puedes escribir a esa sección vía e-mail.

Wwwario: Esta es una sección donde puedes encontrar varias direcciones de Internet que hemos escogido para los fans videojugadores. En total hay más de treinta direcciones para visitar, entre las que se encuentran todas las direcciones oficiales de Nintendo alrededor del mundo.




En la sección actual de Reportajes, encontrarás noticias recientes.

CN: Déjanos aclarar que en wwwario no encontrarás nada relacionado con el "Wario" que escribe en Club Nintendo, ¿verdad?

www: ¡JA JA JA JA! Claro que no, y qué bueno que lo mencionas, pues muchos videojugadores nos han escrito preguntándonos lo mismo, pero, afortunadamente, ese "Wario" sólo colabora en Club Nintendo.

CN: Qué afortunados somos... -_-

www: ¡JA JA JA JA!

CN: Pero bueno, olvidémonos de cosas tristes y continúa platicándonos de las secciones.

www: Por supuesto, gracias.

Pokémon: Esta sección es un lugar donde encontrarás las noticias más frescas y todos los juegos relacionados con este fenómeno.

www: Además es estas secciones, sigues contando con otras, como la de FAQ'S, en donde respondemos a las preguntas más frecuentes; la sección de Juegos, en donde encontrarás una descripción y fotos de cada uno de los juegos de Nintendo 64 y Game Boy que Gamela ha traído a México; la popular sección de Bonus, en donde hallarás interesantes "gadgets" para tu PC, como son punteros, imágenes para tu escritorio, etc., de los personajes más populares de Nintendo. En la sección del Taller de Luigi encontrarás la información necesaria acerca de cómo cuidar tu equipo Nintendo y en caso necesario, a dónde y cómo enviarlo a servicio. En la sección de Espacio 64 verás qué eventos te esperan y cómo poder ir a jugar a este espacio que Gamela México creó para los videojugadores.

CN: ¿Qué personas intervinieron en el cambió de la página?

www: Cabe mencionar que este esfuerzo no se conjuntó de la noche a la mañana. La página de Nintendo en México en sus dos años y medio de existencia ha visto pasar a gente muy muy valiosa y ha recibido el apoyo incondicional de Gamela México, por lo cual los que tienen la dicha de colaborar en ella nos sentimos muy agradecidos. Ricardo Shahín, presidente actual de Gamela México y Javier Contreras, Director del Area Comercial, han contribuído enormemente para que el nuevo formato esté presente.

En la sección ABC de juegos, encontrarás guías para terminar tu cartucho favorito, como The Legend of Zelda: Ocarina of Time, por ejemplo.

CN: ¿Quiénes han formado el equipo de la elaboración de la página?

www: Ya más directamente relacionados con la elaboración, ha participado gente que ya no está el día de hoy en la página, pero gracias a ellos hoy es lo que es. Nos referimos a gente como Fabrice V. Connehaye, el siempre alegre, entusiasta y emprendedor editor de la página, quien la dejó para disfrutar mejor la vida cerca del mar; Sara Larios, la "Chica Nin", a quien le deb emos el diseño y la dedicación en los detalles visuales que nos acompañaron durate toda la primera etapa de la página. También participaron los videojugadores David Marroquín, quien sigue trabajando por ahí en el medio; Omar Blancas, que no sólo colaboró aquí, sino que contribuyó con algunos tips para el programa Nintendomanía; Javier Chávez "Conejo", único cuate capaz de soportar desveladas infrahumanas, amaneciendo jugando, y además él creó la famosa y complicada técnica del "Copy-Paste".

En la sección de Pokémon encontrarás las mejores reseñas en la red de los juegos de tan popular serie.



Esta es una imágen de colección. Los chavos de www.nintendo.com.mx te invitaban a saber lo que se había mostrado en el E3 de 1999.

cionar a Gerardo Sánchez, el webmaster original.

CN: No tienes que enfatizar en el Conejo, lo conocemos muy bien.

www: ¡JA JA JA JA JA!

CN: De qué te ríes... no fue un chiste... ¡No, no es cierto! Y dinos, actualmente quién se encarga de la elaboración de la página.

www: Tenemos a Rolando Cedillo, quien es el nuevo editor de la página y a quien le debemos la estructura de programación actual; Nathalie de Marcé, la co-editora que siempre se ha preocupado por el punto y la coma de toda la información que "subimos"; Rafael García "Enrak", el videojugador consentido que se encarga de hacer gran parte de las guías y reseñas de los juegos; y yo, que me encargo de programar y coordinar el trabajo de la página. Próximamente se sumará al equipo Miryam Téllez, a quien le debemos ya varias cositas del nuevo diseño.

CN: Y, ya para concluir, ¿Qué puedes decirles a los videojugadores que diariamente visitan www.nintendo.com.mx?

www: Esta página, que no es nuestra, sino de todos los amantes de los juegos de video, está cambiando para poder satisfacer a los videojugadores, no sólo de México, sino también de habla hispana. Recuerden que se encuentra en construcción activa, así que si mandas una crítica o sugerencia, piensa que será tomada en cuenta para mejorar este sitio.



Esta es la página como actualmente la puedes encontrar en www.nintendo.com.mx

CN: Sabemos que tienes mucho trabajo, así que queremos agradecerte el tiempo que nos has obsequiado y desearte suerte a ti y a tus compañeros de www.nintendo.com.mx.

www: Al contrario, muchas gracias a ustedes.

Y, bueno, no nos resta más que invitarte a que visites www.nintendo.com.mx, donde encontrarás lo más actual de Nintendo, sus sistemas y sus juegos.

Nintensivo



Bienvenidos de regreso a la sección de "Encuentra todo en Zelda Majora's Mask". Como te lo habíamos prometido, en esta ocasión veremos todas las máscaras al igual que llenar todos los personajes en el Bomber's Notebook.



Máscaras

Una gran ayuda puede ser la libreta de notas que obtienes de la banda de niños de Clock Town, ya que ahí te indica muchos de los tiempos en los que tienes que hacer las cosas, sin embargo, tratamos de marcar los tiempos más precisos con los personajes más latosos.



Deku Mask

Dentro de la torre del reloj en Clock Town, está la máscara que te la da el vendedor de máscaras después de la pequeña pelea contra el Skull Kid.

Great Fairy's Mask



Después de obtener la Deku Mask, regresa a la pequeña hada perdida que se encuentra en la parte Suroeste (Día) o en el Este (Noche) de Clock Town a la cueva de la gran hada en el Norte del mismo pueblo.

Blast Mask



En la zona norte de Clock Town, a las doce de la noche aparecerá una viejecilla. Un ladrón impúnemente intentará robar a la pobre anciana. Noquea al asaltante para detener su huída y la abuelita te recompensará con esta máscara.





Bremen Mask

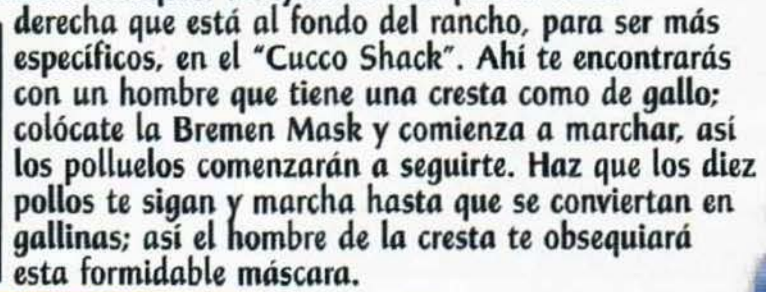
Ve hacia el área Suroeste de Clock Town como a las doce de la noche de los primeros dos días y te encontrarás con el músico que carga con su caja musical. Habla con él y te obsequiará la máscara.





Bunny Hood

Ve al rancho Romanii cualquier día y entra a la puerta de la derecha que está al fondo del rancho, para ser más específicos, en el "Cucco Shack". Ahí te encontrarás con un hombre que tiene una cresta como de gallo; colócate la Bremen Mask y comienza a marchar, así los polluelos comenzarán a seguirte. Haz que los diez pollos te sigan y marcha hasta que se conviertan en gallinas; así el hombre de la cresta te obsequiará esta formidable máscara.



Mask of Scents

Al eliminar al jefe del Woodfall Temple y llevar a la princesa al Deku Palace (si ya pasaste el templo y no lo hiciste, puedes entrar de nuevo al templo, utilizar el transportador del principio, eliminar al jefe y rescatar a la princesa); ve hacia el lado contrario por el que llegas a la celda del chango (por fuera del palacio Deku) y encontrarás al sirviente real, compite con él y conseguirás lo que buscas.









Kamaro's Mask

A la media noche del primer día, sal de Clock Town por el norte, camina hacia la izquierda siguiendo la cerca. Pronto encontrarás a un hombre danzando en la cima de una roca en forma de hongo. Salta hacia donde está él y habla con él y toca la melodía "Song of Healing" y recibirás su máscara.

Goron Mask

Dirígete a la aldea Goron, habla con el Buho Soaring, quien te guiará hasta una cueva donde encontrarás el "Lens of Truth". Al salir de la cueva, utiliza los lentes para ver el camino y encontrarte al espíritu de un Goron, habla con él y síguelo hasta su tumba. Al llegar donde están sus restos, utiliza la ocarina para tocarle "Song of Healing", así descansará en paz y te dejará su rostro en forma de la Goron Mask.





Don Gero Mask

Dentro de la aldea Goron, ve hacia la parte inferior y enciende una antorcha con una Flecha de Fuego, después, toma un Deku Stik y al emprender la carrera a encender el resto de las antorchas que se encuentren apagadas; tienes que hacerlo lo más rápido posible ya que después de un tiempo, si no logras encender todas, comienzan a apagarse. Al encender todas las antorchas de la aldea, el candelabro que está en el techo comenzará a girar. Conviértete en Goron y sube hasta la entrada de la alcoba del rey Goron, encónchate y gira hacia la rampa que se dirige hacia el candelabro para romper las vasijas ya que en una de ellas encontrarás un delicioso y rocoso trozo de carne. Toma el trozo de carne y dirígete hacia la estatua de Soaring que está en Mountain Village para dárselo al pobre Goron que se está muriendo de hambre y a su vez te entregará la máscara de Don Gero.

Stone Mask

Compra una poción Roja en la tienda de las brujas gemelas en South Swamp. Regresa a Termina Field y montando a Epona ve hacia el lado Este del mapa para entrar en Ikana Graveyard. Al pasar por dos cercas, baja de Epona y utiliza los Lens of Truth para ver a un soldado sentado dentro de un círculo de piedras; dale la Red Potion y en agradecimiento te dará esta máscara.





Zora Mask



Para obtener esta máscara de transformación, simplemente dirígete hacia Great Bay (Oeste de Termina Fields) después de haber terminado el Snowhead Temple derrotando a Goth y lógicamente montando a Epona. Una vez en la playa, nada hacia la parvada de gaviotas para encontrar a un Zora moribundo, empújalo hacia la playa y utiliza la ocarina con la melodía Healing Song.

All Night Mask

A las doce de la noche del primer día, en la parte Norte de Clock Town aparecerá una anciana la cual será asaltada por un ladrón. Detén al bandido y adelanta el tiempo hasta las diez de la noche del tercer día, ve a la Curiosity Shop (zona Oeste de Clock Town) y el tendero te ofrecerá esta máscara por tan sólo quinientas rupias.





Keaton Mask

Para obtener esta máscara tendrás que seguir la secuencia de la Couple's Mask del primer paso hasta el quinto.



Postman's Hat

Esta es otra de las máscaras que deben de adquirir dento de la secuencia de la Couple's Mask, por lo que tendrás que realizar del primer al quinto punto antes de poder continuar.
Una vez con la carta Special Letter to Mama, se la podrás entregar hasta pasadas la media noche del último día dentro de las oficinas del correo (zona Oete de Clock Town). Inmediatamente saldrá a entregarla, síguelo y cuando salga del Milk Bar, habla con él para que te haga entrega de su gorra.

Garo's Mask

Entra a Groman's Ranch (por Milk Road) montando a Epona, uno de los hermanos te retará a una carrera a caballo por diez rupias, si ganas la carrera, la máscara será tuya





Romani's Mask



Durante el Primer día, compra un Powder Keg en la Bomb Shop de Clock Town (zona Oeste) y dirígete hacia Milk Road, ahí encontrarás a un hombre tratando de romper una gran roca; coloca el Powder Keg junto a la gran roca para abrir el camino hacia Romani Ranch. Ahí encontrarás a Romani (una niña del tamaño de Link) que te contará una historia de ovnis. Accede al entrenamiento y después de las dos de la noche tendrás que defender el granero del ataque extraterrestre (si fallas, tendrás que regresar en el tiempo y hacer todo de nuevo).
Al atardecer del día siguiente, la hermana de Romani te pedirá que la acompañes a entregar la leche a Clock Town, por lo que tendrás que protegerla de los ataques de vandidos. Al completar exitosamente el segundo reto, obtendrás la máscara de Romani.



Mask of Truth





En South Swamp, cerca de donde se detiene el crucero en balsa, hay una cueva cerrada con una telaraña, dentro encontrarás a una criatura que te dirá que está maldecida. Destruye a las 30 Skulltulas y recolecta los Tokens. Al completar la tarea, habla con el hombre que antes era la grotesca criatura y te entregará la máscara de la verdad.

Captain's Hat





Entra al Ikana Graveyard y frente a la muralla utiliza la ocarina tocando "Sonata of AwakeningXXX" para despertar al Gran Esqueleto. Derrótalo y te dará esta máscara.

Gibdo Mask



Al tocar "Song of Storms" en la cueva de Ikana Cannion, la corriente del agua activará el mecanismo de la casa melódica, así saldrá una pequeña niña y cuando ella se aleje lo suficiente podrás entrar en la casa. En la parte inferior, encontrarás a una extraña criatura, nuevamente usa la ocarina con la melodía "Song of Healing" para sanar al hombre y obtener su máscara.





Circus Leader's Mask

Al tener las máscaras de Deku, Goron, Zora y Romani's Mask, ve al Milk Bar en Clock Town (zona Este) a las diez de la noche en cualquiera de los dos primeros días (utiliza la Romani's Mask para poder entrar). Habla con la criatura que parece pez cerca del escenario y accede a tocar para él en el escenario. Transfórmate en los otros tres personajes y repite los últimos pasos, así el hombre en la barra se conmoverá y te dará su máscara.







Couple's Mask

Esta secuencia es algo larga y es indispensable que tengas algunas máscaras, así que lee todos los puntos antes de comenzar la búsqueda de ésta máscara.

1. En el primer día, entre las 1:45 & 2:00 PM, ve al Stock Pot Inn y habla con Anju (la chica que está detrás del mostrador) y confirma tu reservación para que te dé una llave.
2. Quédate en el Inn, ya que a las 2:00 PM llegará el cartero, así verás un pequeño cinema. Ahora colócate la Kafei's Mask y habla con Anju. Ella te pedirá que regreses a las 11:30PM de ese día para pedirte que pongas una carta en cualquiera de los buzones de Clock Town, así que puedes hacerlo en cuanto te de la carta.



3. Al día siguiente, ve al río del pueblo (zona Suroeste de Clock Town) al rededor de las 3:00PM. Mientras el cartero entrega la carta, entra por la puerta de donde sale el niño enmascarado. Espera a que regrese el niño y habla con él y te enterarás que él es Kafei y al mismo tiempo te dará el Pendant of Memories para que se lo entregues a Anju.



4. Inmediatamente ve al Stock Pot Inn y dale el pendiente a Anju y espera al tercer día (sólo podrás entregarle el pendiente en el segundo día entre las 6:00 y 9:00 PM o en el tercer día entre las 6:00 y las 12:00 del día).
5. Alrededor de las 1:00PM del día final, ve al escondite de Kafei y te encontrarás al dueño de la Curiosity Shop. Habla con él y te entregará la Keaton Mask y una Carta Especial para Mama (Special Letter).



6. A las 5:00 PM del último día, ve lo más pronto posible al Escondite del Bandido que está en Ikana Canyon (Transpórtate al Ikana Cannyon y déjate caer hacia el río que está abajo, toma el camino de la izquierda y llegarás hasta unas lozas apiladas). Detrás de las piedras encontrarás a Kafie, habla con él y espera escondido a que llegue el bandido, lo cual ocurre mientras se esconde el sol. Cuando el bandido entre a su guarida, entra tras él. Una vez dentro, completa las sencillas misiones para que Kafei obtenga su máscara robada.



Te advertimos que si llegas a fallar en esta parte de la secuencia... tendrás que repeir desde el primer punto.

7. Después de la Media Noche, del útimo día, entra al Stock Pot Inn y sube las escaleras para entrar por la puerta que está de frente. Habla con Anju y espera a la llegada de Kafei (no te fijes en el reloj ya que el héroe siempre se presenta en el último instante) para obtener la tan preciada Couple's Mask.






Giant's Mask

Al derrotar al Eyegore en el Stone Tower Temple "de cabeza" que está antes de entrar a combatir al jefe de este templo.

Fierce Deity Mask



·Recolecta las 20 máscaras normales y enfréntate al Skull Kid en la torre del reloj en Clock Town. Una vez que llegues al interior de la luna, cerca del árbol verás a cuatro niños corriendo. Al hablar con ellos, te pedirán algunas máscaras, dáselas y entrarás en una pequeña escena en donde tendrás que encontrar a quien le diste las máscaras y cuando lo hagas, te pedirá más de tu colección. Al darle todas tus máscaras a los niños alegres, habla con el que trae puesta la máscara de Majora, él te entregará la última de las máscaras de transformación, con la que fácilmente terminarás el juego.



Con ésto podrás ver el final completo del juego, pero debes recordar la promesa de los Bombers, "has feliz a todas las personas del Bomber's Notebook", así obtendrás un sinfín de regalos que te serán de gran utilidad. Como somos bien serviciales, te pondremos absolutamente todos los detalles para que no des un mal ejemplo a estos justicieros de Clock Town.



Bomber's Notebook

Varios de los requerimientos que debes hacer para que la gente sea feliz están relacionados directamente con las acciones que realizas para obtener máscaras, así que para no hacer todo tan repetitivo, te indicaremos que veas en la lista de máscaras.

Bombers




Este es el paso inicial para obtener el Bomber's Notebook. Cualquier día a cualquier hora, ve a la zona norte de Clock Town, revienta el globo con la imagen de la máscara de Majora y como Link habla con Jim para que te ponga a prueba. Encuentra a los cinco integrantes de la pandilla (dos en el Norte, dos en el Este y uno en el Oeste, todos dentro de Clock Town) y te obsequiarán la guía para hacer a todo el mundo feliz.



Anju & Kafei

Sigue las instrucciones que te damos para obtener la máscara "Couple's Mask" y esta pareja será feliz.



El hombre del Curiosity Shop

Sigue las instrucciones para obtener la "Couple's Mask" junto con la de "All-Night Mask" y ayudarás a este hombre.



Anciana del Bomb Shop

Sigue los pasos para obtener la "Blast Mask" y la anciana será más feliz que nunca

Romani & Cremia

Las jovencitas de Romani Ranch necesitan de tu ayuda. Sigue los pasos para obtener la Romani's Mask y ellas podrán vivir tranquilamente.



Madame Aroma



La esposa del Alcalde también tiene problemas. Los primeros puntos para hacerla feliz se encuentran en obtener la máscara "Kafei's Mask". Posteriormente, siguiendo los pasos para obtener la "Couple's Mask" hasta donde te dan la "Special Letter to Mama", la cual tendrás que entregársela en el Milk Bar personalmente pasadas las 12:00 de la noche del último día.

Toto & Gorman

Este par de personajes se encuentran la mayor parte del tiempo en el Milk Bar. Sigue los requisitos para obtener el "Circus Leader's Mask" y harás más felices a esta pareja sin igual.



Mr. Dotour





El alcalde de Clock Town también necesita de tu ayuda. Ve a su oficina (zona Este de Clock Town) y entra a su privado usando la Couple's Mask, así la discusión terminará y evitarás que el regente del pueblo tenga una junta demasiado larga.

Cartero





Entre las 3:00 de la tarde y 12:00 de la noche de los dos primeros días, podrás visitar al cartero en la oficina central de correo (zona Oeste de Clock Town) para jugar un pequeño reto tendrás que acertar el tiempo exacto en el que transcurren diez segundos y presionar un botón para marcarlo; si lo haces correctamente, acompletarás parte de su felicidad.
Para terminar de hacer feliz al cartero, sigue los pasos para obtener la "Postman's Hat".

Rosa Sisters



Las gemelas danzantes del circo siempre se ponen a practicar su danza en la noche de los dos primeros días. Utiliza la Kamaro Mask con ellas y enséñales cómo se baila, así ellas complacidas te darán un obsequio.

???



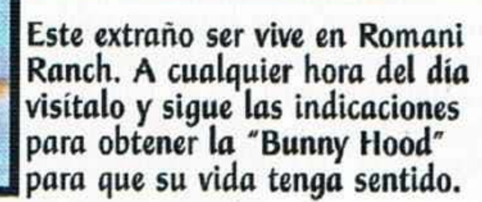
La criatura que vive dentro del cuarto de baño en el hotel de Clock Town, siempre sale en la noche con la esperanza de que alguien le brinde un trozo de papel (¿para que?... tal vez esté en aprietos). Para echarle la mano, puedes darle cualqueir cosa de papel, ya sea el "Land Title Deed" (que te da el Deku Scrub frente a la torre del reloj) o cualquier carta.

Kamaro



Este fantasma tiene una gran maldición, sigue los pasos para obtener "Kamaro's Mask" y así librarlo de su mal.

Grog



Este extraño ser vive en Romani Ranch. A cualquier hora del día visítalo y sigue las indicaciones para obtener la "Bunny Hood" para que su vida tenga sentido.



La Abuela de Anju





Esta anciana que también vive en el Hotel de Clock Town, tiene la afinidad de contarte cuentos demasiado largos, por lo que por lo general te quedas dormido mientras ella lee. Lo que tienes que hacer es utilizar la "All-Night Mask", dejar que te cuente "Carnival of Time Story" y contestar con la primera respuesta. Para hacerla totalmente feliz, haz que te cuente "Four Giants Story" y contesta "I dunno" para que te premie por segunda ocasión y que quede convencida de que eres un buen chico.

Los Hermanos Gorman



Visítalos a cualquier hora del día y sigue las instrucciones de la "Garo Mask", así les enseñarás una gran lección.

Shiro



Este soldado se quedó sin enegías en medio de la zona de Ikna. Nuevamente, sigue los pasos para obtener la "Stone Mask" y le darás una gran ayuda a este valiente guerrero.

Gura-Guru

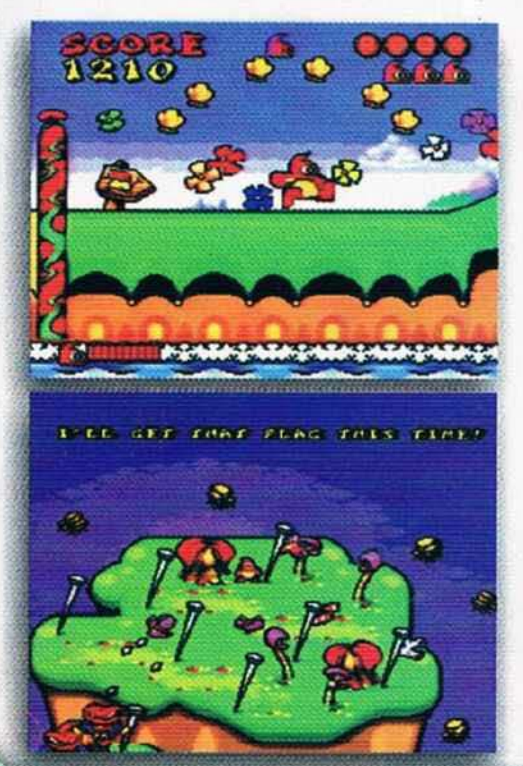
El músico del circo también tiene problemas. Después de las doce de la noche lo encontrarás en el Río de Clock Town; sigue las indicaciones de cómo obtener la "Bremen Mask" y le quitarás un peso de encima.

Con esto damos por terminado este artículo esperando ser lo suficientemente claros para que logres obtener la gran mayoría de objetos del juego. Aún faltan los corazones, pero eso será más adelante. Hasta la próxima.

MUSEO

PLOK!

Esta vez vamos a ver un juego que solamente apareció en el sistema más legendario de todos: el SNES, haciendo gala de gráficas y música, aprovechando el poder del sistema, nos referimos a Plok! Plok era un juego de esos que te entretienen por un largo rato, la dificultad era muy buena, aunque lo mejor es que iba en aumento conforme ibas avanzando en el juego. El juego en sí era bastante largo y como muchos otros, la falta de password o batería te obligaba a terminarlo de un "jalón"; aunque para muchos esto era muy malo, para otros significaba un reto tanto de habilidad como de resistencia, ¿nunca terminaste Super Mario Bros. 3 sin usar las flautas y pasando todas las escenas? Pues con Plok el reto era muy similar, las escenas eran bastante largas también y los continues estaban limitados, pero para los que no soportaban el tedio de terminar el juego así o que se daban por vencidos, había Warps secretos que debías encontrar, pero estos condicionaban ciertas cosas, así que también tenía su chiste.



Plok!

Seguramente te preguntarás qué tenía en especial este personaje, pues déjanos decirte que no era un musculoso "Rambo" usa-metralletas, ni un vagabundo hambriento en busca del sentido de la pelea, ni mucho menos un cazador de no-muertos. ¡No! Plok era un personaje con muchísimo carisma, aunque era bastante sencillo con dos colores principales en su cuerpo cuya mejor arma eran sus manos... y sus pies. Así como lo lees, Plok tenía la habilidad de lanzar los miembros de su cuerpo a voluntad para atacar a sus enemigos, claro que a veces perdía una o dos o todas las partes de su cuerpo y debía "botar" para recuperarlas. También era un fanático de los disfraces, durante el juego encontrabas cajas de regalo que contenían un traje sorpresa, el cual te ayudaba a acabar con las molestas pulgas, ¿pulgas?, sigue leyendo y lo averiguarás.





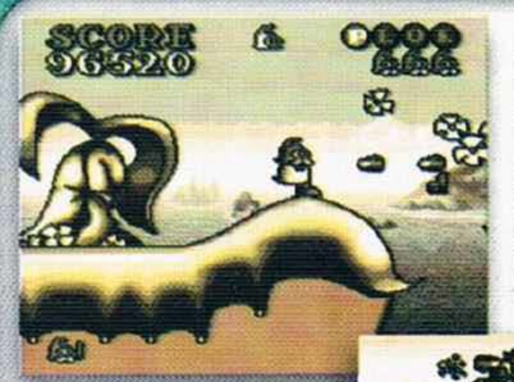


Historia

En el archipiélago Poly-Esta, existe una isla llamada Akrilic, ahí reina nuestro personaje, Plok. Además de sus múltiples gustos como disfrutar de la vida, los disfraces y otras cosas, Plok adora las banderas, a un grado tal que las pone por toda su isla. Pero un día, después de dormir plácidamente de una ardua jornada de trabajo (que en realidad su trabajo es ser Plok), descubre que su bandera favorita ha sido robada, después de una exhaustiva búsqueda con su telescopio encuentra que su bandera está en la isla vecina: Cotton Island, así que así inicia su aventura.



La aventura de Plok está bastante lejos de ir por su bandera favorita, después de varios intentos de recuperarla, encontrabas a los Bobbin Brothers, quienes la habían robado, después de enseñarles modales Plok recupera su bandera y regresa a casa. De aquí en adelante enfrentabas a las pulgas (Fleas) que tienen las demás banderas de Plok, cuando eliminabas a todas, aparecía la bandera y terminabas esa escena.



Una parte del juego sucedía mientras Plok estaba dormido, así que debías usar a su abuelo para encontrar un amuleto perdido en Legacy Island. Esta parte estaba muy padre pues todos los gráficos estaban en blanco y negro, aquí Grandpappy Plok (quién tenía las misma habilidades de Plok) tenía que llegar a la meta que era un montículo de tierra y tratar de encontrar la reliquia familiar. También la música era muy al estilo antiguo, lo que le daba un toque muy de los principios del cinematógrafo.

Después de recuperar el amuleto Plok adquiría la habilidad de usar las conchas para que cuando las usara, se enojaba (mientras más conchas usabas, más se enojaba Plok) y podías usar el salto fuerte como arma.



Aquí encontrabas a los Bobbin Brothers otra vez (más bien, por primera vez), sólo que eran tres en lugar de dos, lo que pasa es que como el tercero (Irving) era muy molesto, los otros dos lo sacaron del grupo, así que cuando los enfenta Polk en Cotton Island, ya son dos. Este tipo de detalles los encontrabas en el juego y eran muy padres, tenía muchos otros chistes y humor que lo hacían diferente y muy entretenido, como los calzones en lugar de bandera o la basura que encontraba Grandpappy Plok buscando el amuleto.





Hablando de las Fleas, éstan pasaban por un proceso natural muy lógico: Primero encontrabas los huevos, que podías hacer incubar a guamazos o esperar a que saliera la flea y luego podías acabar con la flea adulta. También había Super Fleas que mutaban en varias formas diferentes, éstas se encontraban dentro del nido, protegiendo a la reina.

Por cierto, dentro del nido de las fleas, debías usar vehículos para pasar las escenas, éstos variaban desde un helicóptero, un tanque, una motocicleta, un ovni y otros más, por cierto que éstos vehículos eran muy difíciles de controlar por sus características, esto hacía más difícil el juego.



Hidden Warps



Como te mencionamos anteriormente, este juego tenía Warps ocultos que te adelantaban varias escenas, pero debías encontrarlos. Dentro del juego había unas frutas que te recuperaban tu energía, si le pegabas una vez se hacían más grandes, si les pegabas dos veces, se hacían todavía más grandes y recuperaban más energía, pero si les pegabas una tercera vez, las tronabas. Pues bien, cuando tronabas algunas frutas accesabas a un warp, pero para que funcionara, debías correr contra el tiempo en uno de los vehículos, si llegabas a la meta a tiempo, activabas el warp.

Plok fue un juego bastante bueno, con muy buena dificultad y un gran reto, las gráficas y la música son excelentes, de lo mejor que hemos visto para el SNES, claro que es un juego con un "feeling" muy padre, pero no era muy recomendable si eras muy aficionado a contra o a los jugos de peleas, tal vez porque carecía de esa violencia típica de este tipo de juegos. Pero es muy recomendable si te gustan los buenos retos y los juegos bien hechos.



Para los pequeños videojugadores, este mes de Abril nos han llegados varios títulos que están hechos pensando en ti. En esta ocasión te hablaremos de un entretenido juego y que está inspirado en unos personajes que a lo mejor ya conoces o los has visto en las jugueterías y en la televisión también, se trata de Rescue Heroes (Héroes al Rescate).



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



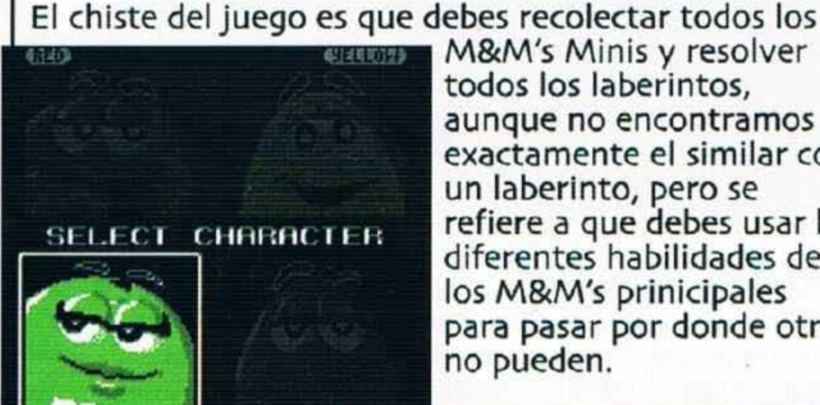
Lanzamiento

2K diciembre



Resulta que en la fábrica de M&M's ha pasado algo muy malo, no sabemos todavía qué, pero los valientes M&M's principales se lanzan a salvar a los M&M's Minis de quién sabe quién y para ello se dirigen al sistema central de la fábrica.

El chiste del juego es que debes recolectar todos los M&M's Minis y resolver todos los laberintos, aunque no encontramos exactamente el similar con un laberinto, pero se refiere a que debes usar las diferentes habilidades de los M&M's prinicipales para pasar por donde otros no pueden.



El M&M Rojo puede girar para eliminar a sus enemigos.



El M&M Amarillo puede rebotar para llegar a lugares altos.



La M&M Verde puede lanzarles besos a los enemigos para eliminarlos (aunque no a todos).

El M&M Azul es un inútil, pero puede nadar.

Debes usar al M&M correcto para una situación en especial. Aunque son sólo cuatro mundos, tiene password...



M&M's Mini Madness es un juego bastante malo con una temática simple, cuatro personajes y cuatro mundos a explorar, ah, pero eso sí, con mucho sabor a chocolate...



-El chocolate se derrite en tu boca, no en tu mano.

Lo malo es que...

-Es un juego "pretexto" para poder sacar a los M&M's
-Podemos decir que "está enfocado para los videojugadores principiantes".







Cincuenta años han pasado desde que la humanidad fue devastada por guerras causadas por un virus mortal. Ahora, los seres humanos han comenzado a reconstruir lo perdido y una sociedad semi-funcional es la existente. Uno de los primeros grandes pasos tecnológicos de esta nueva sociedad fue la reincorporación de la televisión a la vida cotidiana de los ciudadanos. Con la llegada de la T.V., también llegó la necesidad de cierto tipo de entretenimiento masivo. Para alejar las hostilidades entre los, casi reformados, grupos de personas y para ayudar a levantarle la moral a los sobrevivientes, el torneo de la World Destruction League (Liga Mundial de Destrucción) fue creado. En estos torneos de la WDL participan los más fieros competidores de todo el planeta, donde se determinará quién es el guerrero más poderoso de todos... la cadena de T.V., la WDL Network, provee de adrenalina a todos los espectadores. Este es el año 2062... con un paisaje radioactivo, la gente de la Tierra necesita calidad en la T.V. más que nunca, y los maniáticos de la WDL harán trizas a sus enemigos con tal de que así sea.



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



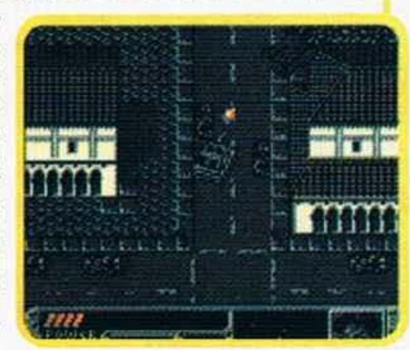
Categoría



Lanzamiento



World Destruction League Thunder Tanks (WDLTT) es el más reciente título de 3DO para el Game Boy Color. Si te gustan los juegos de tanques, muy al estilo del clásico de clásicos, Combat (de Atari), es muy probable que, como nosotros, hayas jugado alguna vez BattleTanx 1 ó 2 de N64 o mejor aún, BattleTanx para GBC, todos de 3DO. Bueno, si es así entonces, por las fotos y el concepto de los tanques, podrás deducir que WDLTT es una secuela de BattleTanx y, en esencia, así es, sólo que la historia ya no se centra en el intrépido Griffin Spade, más bien gira al rededor del futuro que este héroe creó, donde la televisión, el entretenimiento barato y la violencia son el máximo atractivo de esa era.



En el aspécto cuantitativo de las escenas, este título también tiene superioridad. En total son siete escenas, cada una de ellas con cinco subescenas, dando un total de 35 niveles. De entre las escenas, destacan la de Moscú, Italia, Japón y La Atlántida. A diferencia de su predecesor, WDLTT sólo cuenta con modo de historia. Al principio, todas las misiones están cerradas y tendrás que abrir una por una, cumpliendo con el objetivo que se te indica y al terminar, te darán un password. Al final de cada escena te enfrentarás a un difícil jefe.



WDLTT es sumamente parecido a BattleTanx de GBC, pero con diferencias sustanciales. Para empezar, en este título puedes elegir a uno de doce competidores, cada uno con un tipo de tanque único y armas y habilidades diferentes. Esto supera por mucho a los tres tipos de tanques que tenías en BattleTanx. También tendrás más de veinte armas diferentes y cuatro power-ups que aumentarán la emoción de la batalla.





World Destruction League Thunder Tanks es un buen título, mucho mejor que BattleTanx en todos los aspectos; en cuestión de gráficos y música, es bueno, sin llegar a ser excelente, además de que es muy entretenido. Tal vez su lado malo es la carencia de opciones y de modos de juego, sobre todo la ausencia de un modo para dos jugadores simultáneos te harán desear algo más de este juego.



¿El Chavo del ocho del futuro? ¡No!

GAME B...

Lo bueno es que...
-Es mejor que BattleTanx de GBC
-La movilidad es excelente
-Es largo y tiene muchos tanques y personajes a elegir

Lo malo es que...
-No tiene opciones y cuenta con un sólo modo de juego
-La dificultad no es muy alta



Monster Rancher Explorer



Te acuerdas de algunos títulos de antaño donde te hacían pensar y tenías que analizar el cuarto en donde estás para utilizar lo que esté a tu alcance, además de utilizar al máximo tus habilidades para lograr pasar al siguiente nivel. Pues en esta ocasión han retomado ese estilo y EA nos trae un nuevo juego con personajes que se están poniendo de moda y se trata de: Monster Rancher Explorer.

Compañía

TECMO

Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento



Esta aventura se desarrolla 35 años antes de que aparecieran los Monster Ranchers, en lugar lejano donde hay una gran torre en la cual se dice que hay en su interior un monstruo con grandes poderes, y que la gente que vivía cerca le llamaba la atención. Pero al mismo tiempo le temían a dicha torre porque la gente que se aventuraba a entar no regresaba. Así que un joven llamado Cox, se lanzó a la aventura para investigar los misterios que encierra esta torre, he aquí donde empieza la aventura en la cual tienes que ayudar a Cox en su investigación, y de paso, encontrar algunos tesoros que serán de mucha utilidad.



Cox cuenta con un martillo, con el que puedes destruir cajas, o por el contrario, aparecer unas para poder alcanzar lugares muy altos. En los cuartos encontrarás monstruos a los que sólo podrás destruir con bombas que encuentres, además estás limitado a cargar sólo con tres bombas. Para poder pasar a otro cuarto necesitas encontrar una llave, y ya que la consigas se abrirá automáticamente una puerta y sólo tendrás que llegar a ella.









Como verás el juego es simple, la dificultad radica en poder sortear a los monstruos, en algunos casos sólo necesitarás crearle una caja cerca de donde se encuentra para que se suba en ella, entonces, destruye la caja para que el monstruo caiga y lo elimines, esto es muy útil si no tienes bombas, hay otros enemigos que con sólo ponerles una caja cambiarán de curso o por el contrario la destruirán y te atacarán, sólo es cuestión de que veas lo que hace cada monstruo y le busques la forma de neutralizarlo o eliminarlo, según sea el caso.





Para los que apenas están conociendo de videojuegos, este estilo les será nuevo, pero para los que tienen un largo tiempo en este mundo ya se estarán acordando que este estilo, es más, todo el concepto ya había aparecido. Este título es la mejora del juego que salió para el NES que se llamó Solomon's Key, así que Tecmo decidió volver a sacar este tipo de puzzle, pero con otros personajes de actualidad.



Pero eso no es todo, ya que hay una opción en donde puedes conectarte con una amigo, viía cable link para tener más reto en los niveles de training y además cuenta con la opción Level Creator con la cual puedes crear tus propios cuartos y así darle el diseño y dificultad que tú quieras.



Monster Rancher Explorer es un buen título, ya que trae de regreso un estilo de puzzle que se había perdido, además de tener interesantes retos con el cable link. Los gráficos y la movilidad son buenos; si te gustan los retos en donde tienes que pensar tus movimientos, te recomendamos este título.

Segunda opinión

Monster Rancher Explorer se une a los títulos que más me gustan, ya que te hacen pensar en la solución para seguir adelante. Este tipo de juegos lo disfruté mucho cuando el NES estaba en su apogeo con la serie de los Lolos, (The Adventure of Lolo 1,2,3.) en los cuales tenías que examinar el cuarto y ver qué cosas te servían y cómo aprovecharlas para salir. Solomon's Key es más o menos parecido, pero un poco más ligero y como Monster Rancher Explorer es la mejora de dicho juego la verdad no podía dejarlo pasar. Si te gustan los títulos para echar andar la materia gris, éste no te defraudará.

EWAWO.



Lo bueno es que:
-retomaron la idea que había quedado en el NES.
-El reto es bueno y te hace pensar bastante.
-Los gráficos son buenos.
-Las opciones con cable link son geniales y la del level creator ni se diga.

Lo malo es que:
-No adolesce de nada, es un buen título.

El pretexto fue:
-Sacar este título con el nombre de Monster Rancher Explorer, ya que casi no tiene que ver con la serie, más bien fue (como lo comentamos antes) por popularidad o por ser de los consentidos del licenciatario.



ULTIMA PAGINA

Los 10 mejores de Abril

1. Pokémon Stadium 2 (Nintendo/N64)

El indiscutible primer lugar es de Pokémon Stadium 2 para 64. Si tienes un Transfer Pak y cualquier juego de Pokémon de Game Boy, Pokémon Stadium 2 no debe faltar por ningún motivo en tu colección.

2. Conker's Bad Fur Day (Rare-Nintendo/N64)

El ha pasado un día muy malo y está muy enojado. ¿Estás listo para reírte a carcajadas por un buen rato? Conker's Bad Fur Day es un juego que te da diversión en todos los sentidos, tanto verlo como jugarlo. Digno del segundo lugar.

3. Paper Mario (Intelligent Systems - Nintendo/ Nintendo)



Aunque ya tiene un par de meses que llegó al N64, este título sigue siendo del agrado de muchos videojugadores y es por eso que este mes obtuvo el tercer lugar. Paper Mario es el mejor juego de RPG para el N64.

4. Spider-Man (ActivisionN64)

5. Pokémon Puzzle League (NSTC/N64)

6. Pokémon Silver (Nintendo/GB)

7. The Legend of Zelda: Majora's Mask (Nintendo/N64)

8. ISSS 2000 (Konami/N64)

9. Mickey's Speedway USA (Rare-Nintendo/N64)

10. Air Force Delta (Konami/GBC)

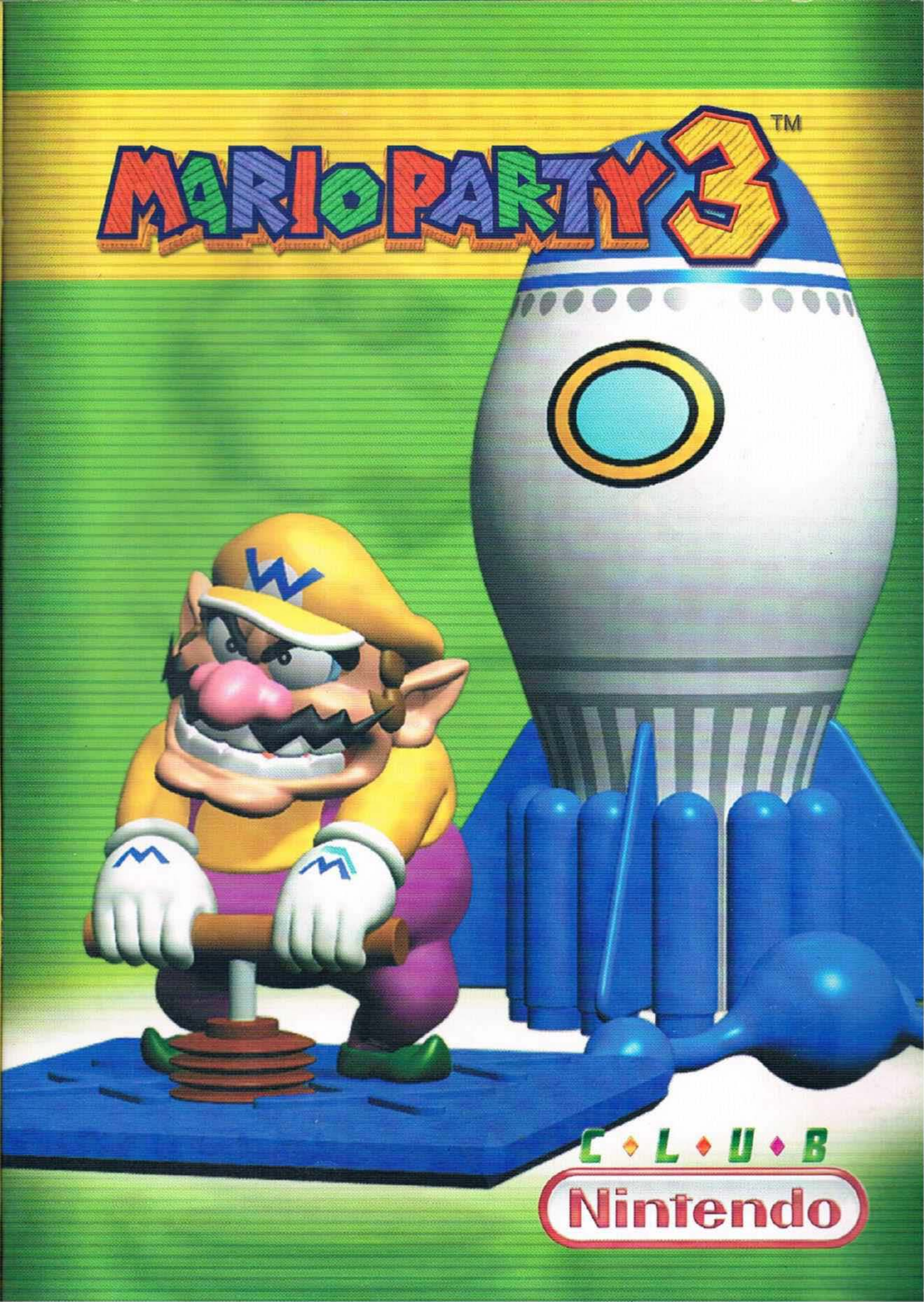
Los Rayados

Como tú sabes, Polaroid es sinónimo de vanguardia en cámaras instantáneas y si a ti te latió la i-zone y la Joy Cam, tienes que checar esto, que es bastante interesante. Por estos días ya debes encontrar los nuevos modelos de i-zone, que tienen la misma calidad que ya conoces, pero las encontrarás con nuevos colores, como la traslúcida i-zone Hielo o la discreta i-zone Azul Claro. También está la innovadora i-zone Convertible, que te permitirá ¡cambiarle la carátula a tu cámara y tenerla con los colores que tú quieras! Y, por si fuera poco, también ya encontrarás la Joy Cam de color Azul. Y para celebrar la aparición de estos nuevos modelos instantáneos y también, sobre todo, para festejar el mes del niño, Polaroid se mochó con 70 gorras padrísimas y una de ellas puede de ser tuya. ¿Cómo? Muy fácil, lo único que debes hacer es escribir a la Galerie D' Adeleine, con un dibujo (en el sobre, por supuesto) basado en el juego que tú consideres el mejor de N64, incluyendo en tu carta todos tus datos, como nombre completo, teléfono y dirección (y si tienes un "nick name" y/o e-mail, pues también los incluyes), además de una lista con los 10 juegos que para ti sean los mejores del N64 (y si le quieres escribir algo a Adeleine de paso, no hay problema). Las primeras 70 cartas serán las ganadoras y serán notificados por teléfono, carta o e-mail, para que pasen a recoger su gorra a la redacción. Tienes hasta el 30 de Abril para hacernos llegar tu carta y, desafortunadamente sólo pueden participar lectores del D.F. y Area Metropolitana.

RESET

¿Qué tal te la estás pasando en tu mes? ¿Bien? Eso esperamos, y también esperamos que te haya gustado este número. Como sabes, el mes entrante tendremos mucho trabajo, ya que es el E3, donde por fin podremos ver en acción al Nintendo Game Cube y, por supuesto, traeremos toda esa información para ti. Pero, bueno, para el mes de mayo tendremos algunos tips de Paper Mario, de Conker's Bad Fur Day y de Pokémon Stadium, los mejores juegos según la lista oficial de ventas de Gamela (que estamos publicando en esta misma página, aquí al ladito, y que publicaremos todos los meses en una sección independiente a partir del próximo número). También tendremos algunos análisis interesantes de los más recientes títulos de Game Boy Color. Y seguramente muchos ya han de estar reclamando por la ausencia de Super Wario, pero no se preocupen, el próximo mes estará con nosotros, junto con Adeleine, Dr. Mario, Mariados, S.O.S. y más. Por cierto no te olvides de echarle un ojo a la Editorial de esta edición, porque Gamela está preprando un súper concurso para este mes del Niño. Nos leemos en Mayo y ¡Feliz día del niño!




MARIO PARTY 3™
W
M
M
C L U B
Nintendo

MARIO PARTY 3™

